CLUB Nintendo

Nintensivo de:

Luigi's Mansion

Golden Sun

Conoce a:

Tekken Advance

Mortal Kombat Advance

Super Mario World 2

Tips de:

Pikmin

NBA COURTSIDE 2002



Año 11
No. 2

ETERNAL DARKNESS™

Sanity's Requiem

C • L • U • B

Nintendo



ECHALE UN OJO AL ROMBO DE ENERO



EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año XI #2 Febrero 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES ESTADOS UNIDOS Y SUR AMERICA
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
DIRECTOR DE FINANZAS
Sergio Carrera Dávila
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

VICEPRESIDECIA DE VENTAS
Michel Bauer
DIRECCION DE VENTAS
Enrique Matarredona
Mara Domínguez

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Joel R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE DE PUBLICIDAD
Beatriz Pizarro

Año 11 # 2, Revista mensual, **Febrero 2002**. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México, y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.
Revista **CLUB NINTENDO. No. 11/2** (MR) 2002 Nintendo of América Inc.
All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 140 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: suscteleevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946 / 5178 / 8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Morello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad Intelectual No. 704564.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 399-6399. Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Marlene Larson Comus, Gerente de Ventas: María de Los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F., Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #2
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000


Minoru Arakawa

Este mes recibimos muchísimas noticias que son de gran importancia en la industria de los videojuegos y la que mayor impacto ha tenido en nosotros es que el gran líder de Nintendo of America Inc., Minoru Arakawa, ha decidido ceder su lugar en la compañía para que otra persona tenga la oportunidad de tomar su cargo. El señor Arakawa se ha distinguido por elevar el mercado americano con grandes decisiones como la adquisición de Nintendo Software Technologies o las grandes colaboraciones de Silicon Knights, Retro Studios o la más grande de todas Rare.

Lo más seguro es que dado al gran empujón que le ha dado el Game Boy Advance así como el GameCube a Nintendo, se puede retirar tranquilamente y dejar que su suegro, el Sr. Hiroshi Yamauchi tome la decisión de quien lo sucederá antes de que se pueda unir con su familia a tomar un merecido descanso.

Por nuestra parte, le deseamos la mejor de las suertes a Arakawa San, así como al nuevo encargado que tomará su lugar en la empresa como Presidente de Nintendo of America Inc.





Qué hongos mis estimados. Unos cordiales saludos desde la orgullosa tierra del salbut y el panucho.
Les escribo para comentarles que, aunque no he comprado mi CUBO, ya tuve oportunidad de jugarlo, y la neta me quedé con la mano cuadrada (el ojo hace tiempo que lo tenía cuadrado). Ese control es más que fabuloso, en serio. Ya tengo ganas de comprar el mío y comprar Smash.
Con respecto a su revista, eso de que cada quien dé su comentario de los juegos vistos en la revista me parece bien, pero ustedes habían dicho que nunca iban a poner calificaciones, y aunque estas son más personales, me gustaría más que sólo fueran los comentarios.
También, díganle al Conejo que hable sobre Fire Emblem, ya que van a salir dos personajes de ese juego en Smash, y como sólo salió en Japón, quiero estar un poco más familiarizado con ellos (también digan en qué versión de ese juego salen Marth y Roy, porque la neta he estado viendo información de varias versiones de ese juego, y en ninguno los he visto).
Bueno, con esta me despido deseándoles lo mejor y que sigan superándose como siempre. Licho

Luis Lara
Mérida, Yucatán

Estamos de acuerdo contigo, el control está de lujo, aunque todos nosotros tendremos que comprar controles diferentes para jugar los de pelea (por lo de los botones juntos), pero para cualquier otro género están fenomenales, sobre todo para los de carreras como Crazy Taxi o los de simulación como Rogue Squadron II.
Las opiniones se han diversificado tanto que teníamos que contar con una forma más concreta de expresar nuestra opinión personal de los juegos, por eso tomamos la decisión de contar con una tabla de expresiones más que de calificaciones, si no todos están de acuerdo con esto, sería bueno que nos lo hicieran saber enviándonos cartas o correos electrónicos para tomar una decisión que complazca a todos nuestros lectores.

Este mes el Conejo tuvo muchísimas cosas en las manos y no se pudo dar el tiempo para terminar su sección que precisamente está relacionada con este juego que salió en Japón, pero para la siguiente edición estamos seguros que podrás encontrar la historia detrás de este título.

Qué rollo compas de mi club favorito, muchas felicidades por su décimo aniversario que esperemos agregarle un cifra más. Tengo una pregunta que sólo ustedes me la pueden responder con la claridad que necesito, eso de: Los discos del GameCube es una idea que no me convence mucho debido a que es fácil que se dañe con un mínimo golpe o que se raye debido a su fragilidad, además de que no tienen batería para guardar avances, así que ¿por qué no siguieron haciendo cartuchos?
Por favor respóndanme

TURY
Chihuahua, Chihuahua

Pues mira, Nintendo consideró que era mejor medio el dico que el cartucho para el nuevo sistema, pero no te preocupes, los discos del Nintendo GameCube tienen una película especial en la superficie de los datos, además de que el lente del sistema es muy potente por lo que aunque se te llegue a rayar el disco, el sistema seguirá leyendo el juego. Eso sí, ni se te ocurra limpiar el disco con solventes ni nada por el estilo, lo más recomendable es utilizar una franela seca que no deje pelusa y así mantendrás tu juego en buen estado.

Hola amigos de Club Nintendo, los felicito por sus 10 años. Quisiera que me contestaran algunas preguntillas que tengo para ustedes:
1. ¿Es cierto que saldrá MK para el GBA?
2. ¿Creen que Konami saque una edición especial de la saga de Castlevania para el GCN?
3. Y por último ¿cómo puedo jugar con Hugh en Castlevania Circle Of The Moon?
Eso es todo, espero que me contesten.

Toño
Mazatlán, Sinaloa

Mortal Kombat Advance es tan real que podrás encontrar un interesante artículo de este juego en este ejemplar de nuestra revista y lógicamente está de lujo.
Esperemos que en el próximo E3 que se llevará acabo en el mes de Mayo, Konami nos dé una sorpresa con respecto a esta saga. Por lo pronto mantendremos los dedos cruzados.
Hay muchos modos en los que puedes jugar este magnífico título de Game Boy Advance, pero hasta el momento no han dicho si es posible jugar con Hugh.
Esperamos que estas respuestas sean suficientes para ti.

¿Qué pasó señores? Mi pregunta principal es: ¿En dónde consigue el Conejo todos los juegos que no llegaron a nuestro continente? Por que la verdad me muero por conseguir el juego de Neon Genesis Evangelion para el Nintendo 64 y no lo encuentro por ninguna parte. Confío que me conteste en la revista ya que estoy seguro de que hay más jugadores que como yo estamos desesperados por conseguir uno de esos títulos raros.
Me despido agradecido de antemano, su amigo y lector **Oscar.**
PD: La sección del Conejo está de lujo.

Gracias a que el Conejo trabajó hace algunos ayeres en Gamela, tuvo la oportunidad de conseguir muchos juegos raros, pero siempre hemos dicho "El que persevera, alcanza" y hay muchos sitios de subastas en Internet en donde podrías buscar y lo mejor de todo es que te lo envían por paquetería, aunque eso sí, hay algunos con precios algo elevados, por ejemplo, el Panteón se compró el tan codiciado Dragon Ball - Hyper Dimension y le costó una costilla y un fémur, pero ya es feliz.

Hola a todos, perdónenme por no extenderme en el saludo pero estoy bastante deprimido. Quisiera saber por qué mi juego "Pokémon Stadium" más o menos en la primera semana de Diciembre, después de haberlo pasado todo, aparece en la pantalla de mi televisor como si recién lo hubiera comprado. Es la segunda vez que este hecho ocurre, y por la misma época del año, y no me parece justo que después de todo el trabajo que cuesta ganar todas las 236 batallas tener que volver a pasarlo desde el principio. ¿Acaso está programado para reiniciarse automáticamente en esta época del año o cada determinado tiempo?
Esto me ofuzca bastante, ya que la única razón por la cual decidí comprar el Nintendo 64 fue Pokémon.
Atentamente,

Nelson63589PT
Orgullosamente Colombiano

Lamentamos mucho estas noticias, pero al parecer se ha dañado la batería de tu cartucho, te recomendamos que busques un servicio autorizado de Nintendo cerca de donde vives y ahí se lo podrán cambiar rapidísimo. Si no hay ninguno cerca, te sugerimos que lo mandes por paquetería al Taller de Luigi para que te lo reparen la dirección es: Serapio Rendón, # 125, Col. San Rafael, México, D.F. C.P. 06470

Hola antes que nada les mando muchas felicitaciones por su pasado número 120 y su aniversario número 10.
Bueno vamos al grano, resulta que un día estaba navegando en Internet y me encontré con un sitio de Pokémon, la sorpresa fue cuando ahí vi un nuevo producto de Nintendo el cual se llama "POKEMON MINI", la verdad no sé nada sobre este producto, así que decidí escribirles para ver si me pueden contestar unas preguntas:
1.-¿Es otro producto dedicado nada más a PIKACHU?
2.-¿Se puede capturar Pokémon y entrenarlos?
3.-¿Será compatible con alguna versión de Pokémon para el GB?
4.-¿Cuando llegará a nuestro país?
Bueno eso es todo, si publican mi carta en su revista estaré muuuy agradecido con ustedes.

Erik Castllo Alba
San Luis Potosí, S.L.P.

Efectivamente, este es un nuevo y pequeño sistema portátil en el que puedes utilizar pequeños cartuchos con diferentes juegos relacionados con Pokémon. Cuenta con varios juegos muy sencillos y el sistema es muy similar al Pocket Pikachu. Aún no nos avisan en Gamela si se importará este producto a nuestro país, pero en cuanto sepamos algo, te tendremos informado.



Este pequeño sistema tiene mucho qué ofrecer

Amigos de la revista de CN, les escribo y les seguiré enviando este mail hasta que sea contestado en la revista, no es amenaza ¿OK?. Tengo varias dudas, una es que cómo funciona el reloj y calendario del GameCube si no está siempre conectado, a caso ¿tendrá una pila recargable interna?. La otra es que en el instructivo que viene en español del GCN dice que el regulador no deben de estar obstruídos los orificios que tiene, sin embargo en el mío los veo tapados. Y la última duda es verdad que en Luigi's Mansion ya que lo pasas sale otra historia que se llama "The Hidden Mansion", dicen que todo es diferente a la de "The Mansion", pero yo, al pasar las dos no noté diferencia alguna entre ambas nada más una estrella que aparece al lado del GB Horror y puedes absorber más fácil a los fantasmas que esto es en la historia de "Hidden Mansion". Bueno me despido esperando más años de la información que nos traen ustedes, también la respuesta, Bye.

Benjamín Téllez Bogarín
Guadalajara, Jalisco

Efectivamente, la batería interna del GameCube se recarga cada vez que prendes el sistema y así te mantendrá actualizado todos tus archivos que guardes en la tarjeta de memoria. Los orificios que no debes de obstruir son los que se encuentran al costado del sistema, por ahí fluye el aire que no permite que el sistema se sobrecaliente y dañe alguna pieza interna.
Todo lo que quieras saber de Luigi's Mansion lo encontrarás en nuestra revista, este mes comenzamos el Nintensivo así que prepárate.

¿Qué hay Club Nintendo?
Tengo unas dudas acerca del GameCube:
- ¿Todos los juegos necesitan una Memory Card o sólo algunos?
- El control análogo del control del GCN ¿es más o menos resistente que el del N64?
- ¿Va a salir un Resident Evil para el GCN?
- ¿Cuándo sale Mario Kart para GCN?
Espero que contesten mi carta y aclaren mis dudas.

Stephan Chávez
San Pedro Sula, Honduras

Desgraciadamente la gran mayoría de los juegos necesitan guardar datos y la única forma de hacer esto es con una Memory Card. Claro está que hay varios que no la necesitan como Crazy Taxi, ya que el juego es igual de divertido con o sin la tarjeta de memoria, pero hay otros como Pikmin o Super Smash Brothers Melee en donde es difícil conse-

guir todo sin necesidad de guardar tus avances.
Efectivamente, el control del GCN es mucho más resistente que el de N64. Nintendo siempre se ha caracterizado por aprender del pasado y siempre ha innovado con sus controles.
Aún no hay fecha para el tan esperado juego de Go-Karts con las estrellas de Nintendo, esperemos que pronto anuncien la fecha de salida.

♦

Hola ¿cómo están? Espero que muy bien y divirtiéndose mucho (que con ese trabajo quien no se divierte), los felicito por sus diez años y por su excelente trabajo al quitarnos todos esos traumas que traemos en la cabeza. Este mail se los envío para que sepan que me puse a llorar cuando vi su cuestionario (se pasan) pero no dudo que les van a llegar los cuestionarios con todas sus respuestas. Yo tengo 16 años y lógicamente tenía 6 años cuando empezó su revista y no tenía edad ni dinero para comprar su revista (captan mi dolor), pero es muy su cumpleaños, así que ni lo discuto, sólo me queda comprar la revista durante los próximos 10 años para que ahora sí me vaya bien.
P.D. Pateen al Doctor Wario, porfa. (como regalo de consolación).
P.D. Si se les ocurre publicar mi carta, pongan mi mail (por si alguien quiere hacer cuates) famf@todito.com

Félix Julián Campos García
México, D.F.

Lamentamos mucho haber puesto preguntas tan difíciles, pero esto se hizo para premiar a quienes han estado con nosotros a lo largo de estos diez años, para ellos será pan comido cualquiera de las preguntas, ya que las respuestas las encontrarán fácilmente en los números anteriores de nuestra revista. Te prometemos que en el vigésimo aniversario (que tenemos la esperanza y confianza de llegar a festejarlo) solamente pondremos preguntas de los últimos diez años para que no tengas pretexto alguno.
Por otra parte, te recomendamos que entres a esmas.com ahí encontrarás mejores opciones para tu e-mail.

Saludos a la mejor revista de América Latina, "Club Nintendo". Espero que se la hayan pasado padrísimo en su décimo aniversario, ¡¡¡¡¡Sigan así otros 10 años más!!!!!! saben, esta es la primera vez que decido escribir en 4 años y les escribo para preguntarles algunas dudas sobre el Nintendo GameCube, espero las respondan ya que me han mantenido confundido desde que compre mi GameCube y son las siguientes:
1.- ¿Para qué sirve el High Speed Sport que está en la parte de abajo del Nintendo al igual que el serial port 1 y el 2?
2.- ¿Es cierto que existe una "Memory Card SD"? ya que un amigo me dice que es mejor que la 59 o la que se ve en la caja del Nintendo ¿en verdad existe?
Por favor respóndanme ya que esto me trae de cabeza.

Su leal lector: Paco Vega

Lógicamente estos puertos están pensados para la expansión del GameCube, como ya lo hemos mencionado antes, uno de ellos ya tiene utilidad ya que ahí podrás poner el Módem con el cual te conectarás a Internet para jugar en línea.
La Memory Card SD aún no sale al mercado en Japón, pero contará con mucho más espacio que la tarjeta de memoria 59.

♦

Querido Doctor Mario:
Te escribo para que me proporciones información acerca de los futuros juegos de Capcom para el GameCube, ya que en el Nintendo 64 tuvo poca participación, sobretodo me interesa saber acerca de la saga de Resident Evil, cuáles son en total los juegos que estarán para esta nueva consola y las fechas tentativas de salida. Ya que últimamente he encotrado información confusa, puesto que unos dicen que se cancela RE Zero y ustedes dicen que no. En fin, espero su pronta respuesta agradeciendo de antemano su atención.
Gracias

Balam Ak'ab

Hay muchos rumores acerca de esta gran saga, sin embargo, los planes de Capcom no han cambiado, de hecho puedes visitar su página oficial de Japón (www.capcom.co.jp) y verás que en la lista de juegos anunciados para el GameCube están Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Code Veronica Complete, Resident Evil Zero y Resident Evil 4 que se supone será un juego en línea. Pero si creías que esta compañía nada más estaba pensando en esta saga para el nuevo sistema de Nintendo, Shinji Mikami, creador de Resident Evil, está trabajando en un proyecto con una idea original de ¡Shigeru Miyamoto!, así como lo lees, los dos genios trabajarán hombro con hombro para brindarnos algo que simplemente nos sorprenderá.

♦

No me resta nada más que agradecer tu participación con nuestra revista con la promesa de brindarte las mejores y noticias en el mundo del entretenimiento electrónico. ¡Ah!, se me olvidaba, ya comenzamos a fomar parte en la página oficial de Gamela México en una sección donde verás grandes sorpresas, aún está muy verde, pero pronto te apantallaremos con cambios radicales para nuestra sección en Internet. Ahora sí verás cosas increíbles para fanáticos hechas por fanáticos.
Bien, me despido agradeciendo como siempre tu atención, esperando poder verte el siguiente mes y recordándote nuestra dirección para que nos envíes toda la correspondencia que quieras a:

Hamburgo #10 1er Piso
Col. Juárez.
CP: 06600 México D.F.
O escríbenos a nuestro e-mail:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no te olvides de visitar:
www.nintendo.com.mx

Gracias por tu atención, hasta la próxima y Feliz día del Amor y la Amistad.



TOP NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS



1 SUPER SMASH BROS. MELEE

¡No cabe ni la más remota duda, este juegazo llegó para romper con las expectativas y se vendió como pan caliente! Realmente puedes estar seguro de que este es un título que disfrutarás durante un buen rato por todos los modos de juego que tiene, la búsqueda casi interminable de los trofeos y la emoción de las peleas más encarnizadas de los personajes más famosos de la marca líder en el mundo de los videojuegos: Nintendo. Hablando de personajes, el juego cuenta con una gran variedad de ellos, desde los héroes hasta los villanos; además de que todavía hay más personajes ocultos que deberás conseguir mientras vayas jugando y conquistando más este divertdo juego. Como te lo dijimos una vez, si te gustó la versión de N64, simplemente no puedes dejar de jugar esta súper versión.

2 PIKMIN

Otro juego que se subió como espuma a la segunda posición. Pikmin es uno de esos juegos que no tardamos en recomendar por su sencillez y facilidad para aprender a jugar. Es sumamente divertido y altamente adictivo; puedes estar perdido durante horas enteras en los detallados mundos donde deberás usar la cabeza para resolver todos los problemas que el medio ambiente te presenta. Además de eso, la historia es muy entretenida y a la vez, te sumerges más en las investigaciones y descubrimientos del Capitán Olimar mientras va conviviendo e interactuando con los simpáticos Pikmin; eso sin contar que debes también de conocer a los diferentes habitantes del planeta. Si querías visitar un mundo distinto y estudiarlo a fondo, no puedes dejar pasar este estupendo título, claro, de Nintendo.

3 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Dada la gran competencia, este titulazo bajó una posición en el Top Ten; pero estamos seguros de que es porque todos los fans de Star Wars y de los juegos bien hechos ya lo están disfrutando en sus hogares. En esta nueva parte de la saga, enfrentarás nuevamente al imperio en mundos increíblemente detallados donde deberás cumplir con las diversas misiones para poder ayudar a la rebelión y a la galaxia entera de la opresión. Las naves también son bastantes y muy bien realizadas, desde los motores hasta las armas, además de que se controlan de maravilla gracias a la excelente movilidad y maniobrabilidad del control del Game Cube. Y por si fuera poco, todo el tiempo puedes disfrutar de diversas secuencias de las películas de Star Wars, que se ven realmente bien, si aún no tienes este título, no puedes dejar de checarlo, te aseguramos que no te arrepentirás.

4 WARIO LAND 4

Y este molesto y querido a la vez anti-héroe no descansa y está decidido a seguir su ascenso en el Top Ten y qué mejor muestra que subió dos posiciones y eso que la pelea está reñida. En su última aventura, Wario hace gala de todo su humor, su habilidad y tenacidad en un juego muy recomendable para el sistema portátil líder del ambiente, el Game Boy Advance. Si has tenido oportunidad de jugarlo o si ya eres un orgulloso propietario de tu Wario Land 4, estarás de acuerdo con nosotros en que es un gran logro en diversión, gráficas y reto, además de que los minijuegos son realmente chistosos y que puedes pasarte un buen rato en ellos. Si eres un fanático de este carismático personaje, ¿qué estás esperando para ir por tu Wario Land 4?

5 LUIGI'S MANSION

Este juego bajó drásticamente de un mes a otro, pero es que se vendió mejor que las tortillas y no solamente por que está bonito. Luigi's Mansion tiene de todo, reto aceptable, gráficas sorprendentes, diversión y un poco de humor que lo hacen un clásico que no puede faltar en tu colección. Por fin Luigi puede dar un gran suspiro pues le tocó estelarizar el primer juego para el gran Game Cube; claro, no podía faltar la presencia del bigotón más famoso de los videojuegos, pero Luigi necesita de tu ayuda para que no quede atrapado en una pintura para siempre. Recuerda que Luigi's Mansion es recomendable para todas las edades.

6 WAVE RACE:BLUE STORM

Como podrás ver, este título se mantiene en la lista de los mejores y no es para menos, ya que aunque lo juegues por largo tiempo no te aburre en lo absoluto, mientras tratas de romper tus própios récords o simplemente perfeccionando tus habilidades sobre la moto. Wave Race Blue Storm, además de todo esto, te ofrecerá una gran calidad de audio y video ya que gracias a la potencia que posee el Game Cube se logran cosas increíbles como los extraordinarios efectos del movimiento de las olas, la lluvia y hasta los efectos de luz. Así que si jugaste la versión anterior para el Nintendo 64 y quieres continuar con la acción de Blue Storm, esta es una oportunidad que no debes dejar pasar.

7 GOLDEN SUN

Golden Sun nos dejó maravillados con sus excelentes gráficos, su envolvente historia y su buen concepto, es un muy buen RPG que se merece que no dejes de jugarlo si eres apasionado de estos juegos como nosotros. No es sorpresa que haya subido un par de posiciones, pero no subió más por la competencia de los juegazos que están en los primeros lugares. Estamos seguros de que este título seguirá aquí un buen rato más gracias a todos los elementos que lo conforman, ciertamente es un buen título que llegó a la industria con el pie derecho, recuerda que te recomendamos mucho que si no puedes pasar a algún jefe, hagas experiencia con enemigos menores para subir de nivel y que puedas darle más batalla.



8 ADVANCE WARS

Este buen juego de estrategia no cambió su posición, tal vez porque todos están en una batalla por ser los más vendidos y Advance Wars trae su propia guerra interna. De cualquier modo, este es un muy buen título que no pararás de jugar por lo bien hecho que está, puedes seguir jugando una y otra vez para pulir tus habilidades como estratega y poder retar a tus amigos por medio del cable link. Es altamente recomendable para los que gustan de este género pues aquí encontrarás muchos elementos necesarios que lo hacen bastante completo y estarás de acuerdo que no le pide nada a los demás juegos de este tipo, Advance Wars es muy bueno por sí solo.

9 POKEMON CRYSTAL

Al parecer, este título se está agotando de los aparadores y no es para menos, Pokémon Crystal es el más completo de todas las versiones portátiles de este fenómeno que no descansa. Tiene muchas mejoras en relación con las versiones Gold y Silver, pero interactúa con todas las versiones gracias a lo bien que está logrado todo el concepto. Aquí puedes disfrutar de todos los elementos conocidos además de extras como el enigma de los Pokémon Unown y la torre nueva. Además de que capturar a los escurridizos Entei, Suicune y Raicou es relativamente más sencillo, si eres un entrenador que no resiste los retos, no puedes dejar de checar Pokémon Crystal.

10 LADY SIA

Este es un excelente juego que combina la acción, la aventura, muy buenas gráficas y una historia novedosa en el estilo de juego que ha visto nacer las más grandes sagas, el 2D. Estamos seguros que será del entero agrado de todos aquellos nostálgicos que disfrutaron la época dorada del NES y del SNES, pues Lady Sia es un juego muy al estilo de esos buenos tiempos. Realmente hicieron un buen trabajo pues la movilidad es muy buena, además de ser sencillo de jugar y muy apropiado para todas las edades y géneros, pues las videojugadoras encontrarán una heroína que viene a demostrar que las mujeres son tan buenas como los hombres. No puedes dejar pasar este divertido título que puedes llevar a todos lados.

LOS MAS RECOMENDABLES

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Este juegazo está más que implantado en el primer lugar y estamos seguros de que si ya lo jugaste, no puedes dejar de retar en él, como nosotros. En esta nueva versión de Smash Bros. tienes muchísimos personajes a elegir, muchos modos de juego y el reto parece que nunca va a terminar porque te enfrascas en estar obteniendo los trofeos y los personajes y los escenarios y seguir retando! Este juego es sumamente recomendable para todo tipo de videojugadores y más para aquellos que gustan de reunirse en "bola" para retar sin parar, pues cuando lo pones de cuatro personas, ¡es la locura! Simplemente, no puedes dejar de checarlo, es un juego que no puede faltar en tu colección.

2 PIKMIN

Si pensabas que comandar a un grupo de Pikmin a través de grandes escenarios iba a ser algo sencillo, espera a que juegues este excelente título, ya que no sólo se trata de acarrear al rebaño de "ovejas", sino que debes armar ciertas estrategias para que tu misión sea satisfactoria, ya que sólo cuentas con 30 días para cumplir tus objetivos y vaya que además de mantenerte entretenido aumentando la cantidad de Pikmin y localizando cada pieza de la nave, disfrutarás del momento en que mandes a tus "pequeños soldados" a atacar a tus peligrosos enemigos ya que como dice el dicho, los Pikmin no son machos pero sí son muchos.

3 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Star Wars es un universo bastante bastante grande que tiene seguidores por todo el mundo, hay todo tipo de artículos sobre la saga y los videojuegos son de los más recomendable por darte la oportunidad de convertirte en un verdadero miembro de la alianza y luchar contra el impero galáctico. Este juegazo es realmente muy bueno por todos los elementos que lo conforman, las gráficas, la música, los cinemas, la jugabilidad, el reto, en fin, es un título que no puedes dejar de checarlo si te gustan las naves o si eres fan de la serie. Además de todo, no puedes dejarlo pues el reto de conseguir las medallas de oro y las misiones ocultas te mantienen entretenido por horas.

4 GOLDEN SUN

Todos en la redacción somos amantes de los RPG y disfrutamos mucho cuando sale un nuevo título de este género, nos clavamos mucho en ellos y nos pasamos horas consiguiendo personajes, intentando nuevas estrategias y sacándole todo el jugo posible. Aunque todos tenemos diferentes maneras y técnicas para jugarlos, estamos de acuerdo que Golden Sun es un juego que no puedes dejar de checar por su historia, sus gráficas y las animaciones. No podemos dejar de recomendártelo, créenos que no te arrepentirás. Recuerda que es importante que practiques el inglés para que puedas disfrutar sin problemas de este tipo de juegos, además que te servirá de mucho en muchas otras áreas.

5 ADVANCE WARS

Este es uno de los grandes juegos de primera generación que ha salido para el Game Boy Advance, ya que Advance Wars te ofrece una aventura militar en un juego de estrategia donde emplearás múltiples elementos y armamentos, como la clásica infantería o los tanques, aviones y demás para destruir a tu enemigo. Pero no sólo eso, sino que puedes competir contra algún amigo para demostrar quien es el que domina mejor los juegos de estrategia militar lo que te proporcionará agradables momentos de diversión. El sonido al igual que las gráficas y cinemas que posee Advance Wars son de gran calidad.







6 WAVE RACE: BLUE STORM

Aunque ya tenemos un rato haber jugado este título, no podemos dejarlo a un lado por el "feeling" tan especial que nos transmite, ya que es sólo una muestra del poder del Game Cube. Es altamente recomendable para todos los videojugadores, de todas las edades, tamaños, colores y sabores. Es una muy buena opción familiar para pasar un buen rato de sano esparcimiento pues se juega muy bien y es sumamente sencillo de aprender a jugar, es hora de que pongas a jugar a tus papás y que se den cuenta de lo divertido que puede ser jugar un rato con el sistema más poderoso del mercado, el GameCube.

7 KOF EX

Miles de fans lo estábamos esperando con ansia, estarás de acuerdo que este juegazo es la mejor adaptación de la serie de King Of Fighters a cualquier sistema portátil. Además de que ya todos esperaban que la serie llegara en su forma más pura a algún sistema de Nintendo, pues las versiones de GB no tuvieron tanta aceptación por ser en versión Super Deform. Pero bueno, el chiste es que ya por fin podemos disfrutar de una merecida reta de KOF en cualquier lugar gracias al cable link y a esta maravillosa adaptación que estamos seguros que todos los fans conseguirán inmediatamente.

8 LUIGI'S MANSION

De acuerdo con la opinión popular de los que laboramos aquí, este es un muy buen juego y muy recomendable para todo tipo de videojugadores, aunque está más que nada enfocado para los más jóvenes o que quieran adentrarse en el negocio de las casas embrujadas y los espectros. De cualquier manera, es un juego que vale la pena que cheques; pero no te vayas con la creencia de que es sólo para niños, los más experimentados enfrentarán más retos al conseguir los mejores marcos para las pinturas y la mayor cantidad de dinero para que Luigi tenga la mansión que se merece.

9 MORTAL KOMBAT ADVANCE

Otra gran adaptación de una de las series más queridas por los videojugadores es Mortal Kombat Advance, que es igualito al Ultimate Mortal Kombat 3 de SNES y lo mejor es que es portátil; así que puedes llevar toda la violencia y acción de Mortal Kombat a donde quiera que vayas. Aunque todos estamos de acuerdo que nos hubiera gustado mucho más una versión exclusiva para este sistema, estamos encantados con tener en nuestras manos la versión más completa en cualquier sistema portátil al juego cuyo nombre es sinónimo de la más violenta batalla entre dos o más personas: Mortal Kombat.

10 CRAZY TAXI

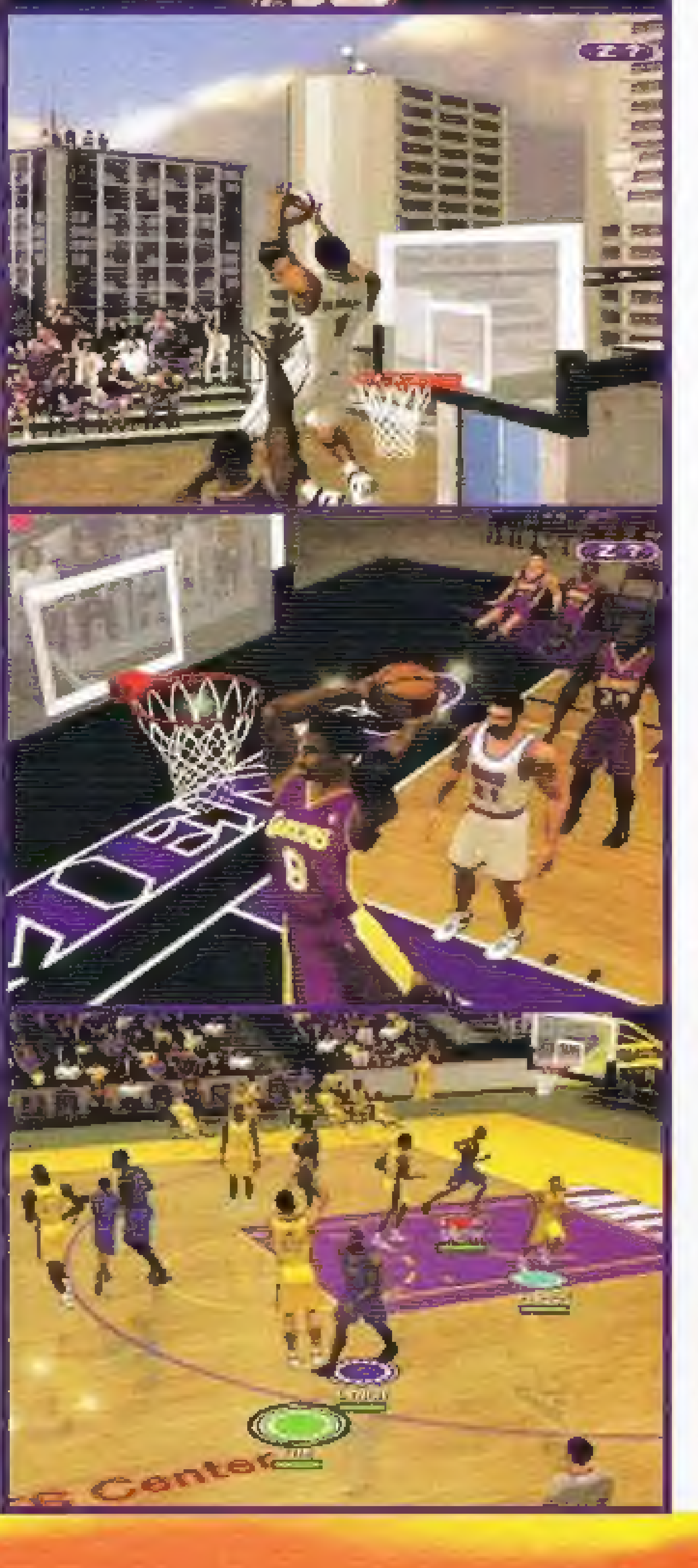
Este es un juego que verdaderamente no podemos dejar a un lado, es altamente violento, adictivo y súper divertido. El chiste del juego es que, como taxista, tu deber es llevar a las personas a su destino; puedes elegir entre cuatro diferentes conductores y varios modos de juego, donde encontrarás un gran reto y mucha velocidad, emoción y carreras locas en ambientes grandiosamente detallados. Gracias al poder del Game Cube, el control es de lo mejor y no sufrirás nada en acostumbrarte a jugar este excelente título. Te recomendamos mucho que practiques y pases los modos donde te enseñan a hacer varios truquillos del volante para que domines este divertido juego.



NUESTRA PORTADA



Desde que Left Field se adueñó del paquete de esta serie para Nintendo 64, se notó que este equipo de desarrolladores contaba con gran potencial y lo demostraron al quedarse con la audiencia desde el primero de los juegos de NBA Courtside. Ahora, con el poder del Nintendo GameCube, Left Field se ha encargado de añadir todo lo que tiene un verdadero partido de Basketball.



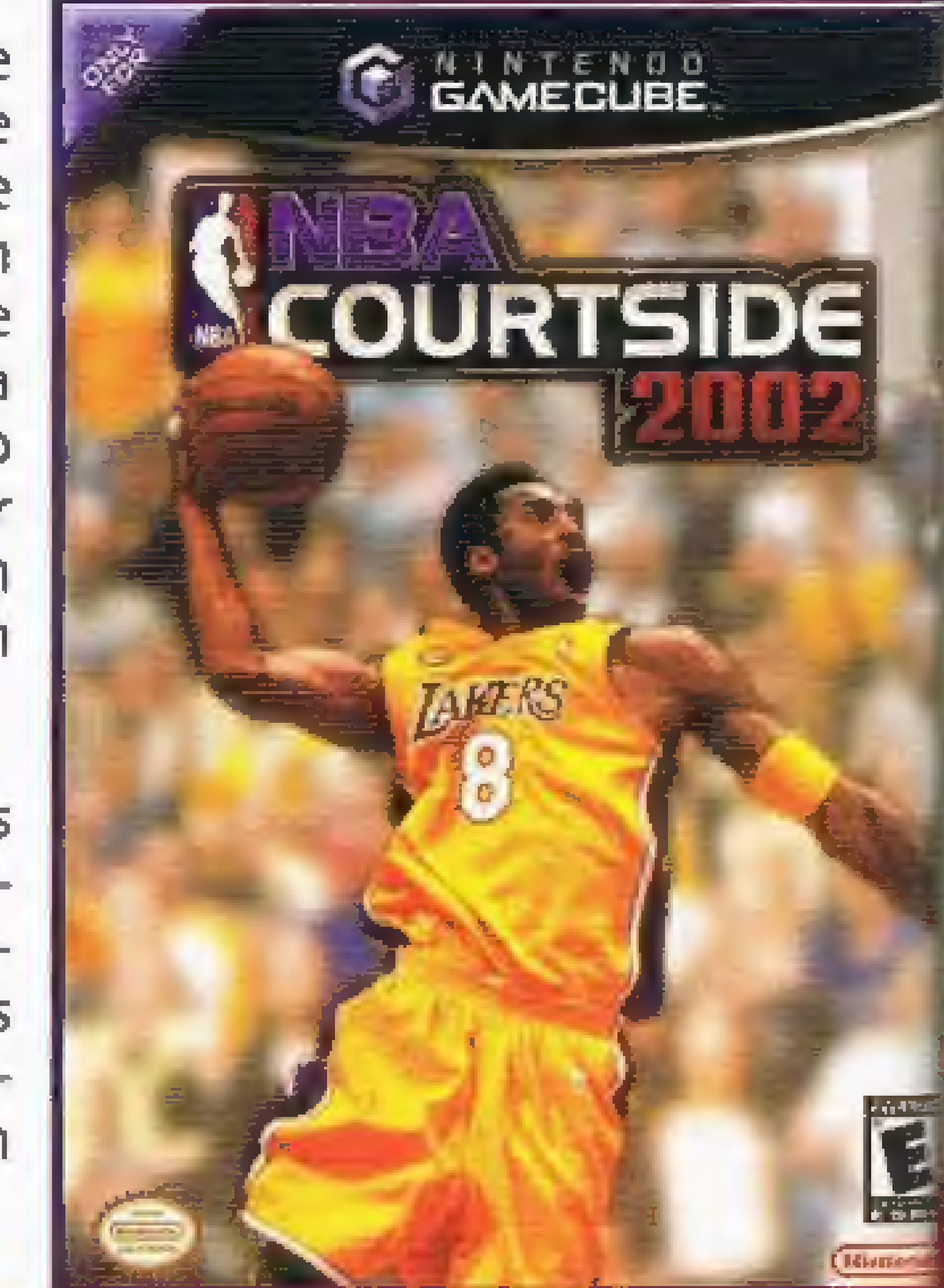
No cabe duda que este equipo cuenta con una gran experiencia en texturas y sobre todo Motion Capture, ya que salta a la vista desde la primera vez que observas el movimiento de los jugadores así como los detalles con los que cuentan cada uno de ellos.
Lo más asombroso es el realismo con el que pincelaron este juego, cuenta con grandes y minuciosos detalles que van desde toda la alineación de jugadores de la NBA hasta el rotar del balón cuando se realiza un bloqueo.

Cada uno de los estadios fue copiado con exactitud, tanta que si alguna vez has pisado alguno de estos templos del deporte, podrás atestiguar el gran trabajo que han realizado la gente de Left Field.
La inteligencia artificial es otro de los puntos fuertes de este juego, ya que todos los jugadores además de parecerse con los jugadores reales, también cuentan con sus movimientos característicos y los utilizan tanto, como en un verdadero partido de la NBA.

Para quienes gustan de la acción total y pura del deporte ráfaga, hay un modo especial de Arcade en donde seleccionarás un equipo con tres jugadores y así encestar rápidamente en cada oportunidad que tengas.
Pero para ti que eres verdadero fanático de este deporte, cuenta con el modo de Temporada en donde podrás vivir la emoción por 14, 28, 56 ó hasta los 82 con sus respectivos Playoffs; e incluso podrás intercambiar jugadores para crear tu propio equipo de ensueño y ganar el torneo de este año.

Otro aspecto importante en el que NBA Courtside 2002 destaca entre los demás juegos de este deporte es su asombroso control. Lo han diseñado tan amigablemente que podrás realizar suertes con mucha facilidad, fintar, cambiar de mano al correr con el balón, hasta saltar con el propósito de encestar y en el aire pasar el balón a alguien con mayor oportunidad.

Lo mejor de todo es que este mes podrás disfrutar de este extraordinario título para el Nintendo GameCube y por todos sus atributos y gran trabajo, se ha merecido estar este mes con nosotros en Nuestra Portada.

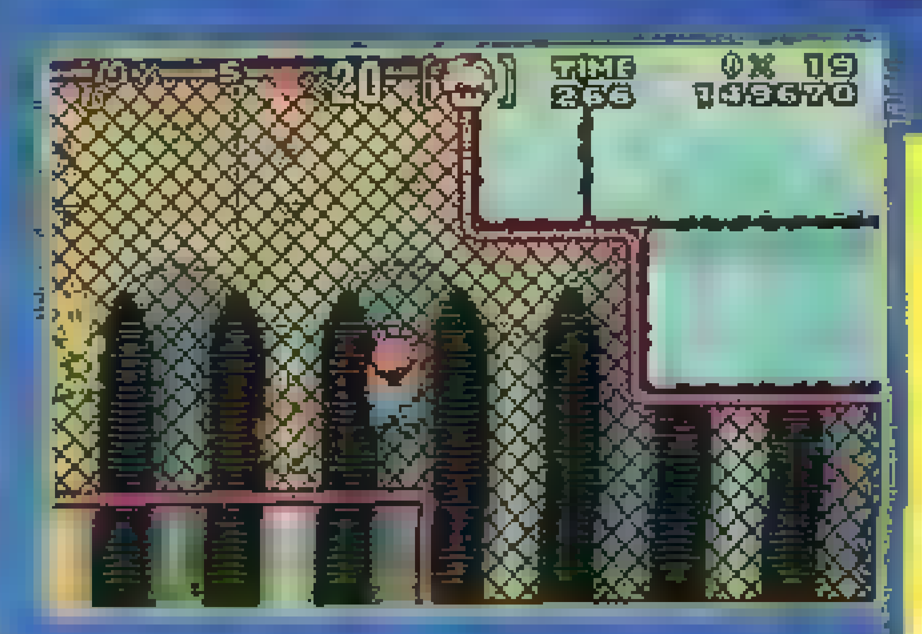


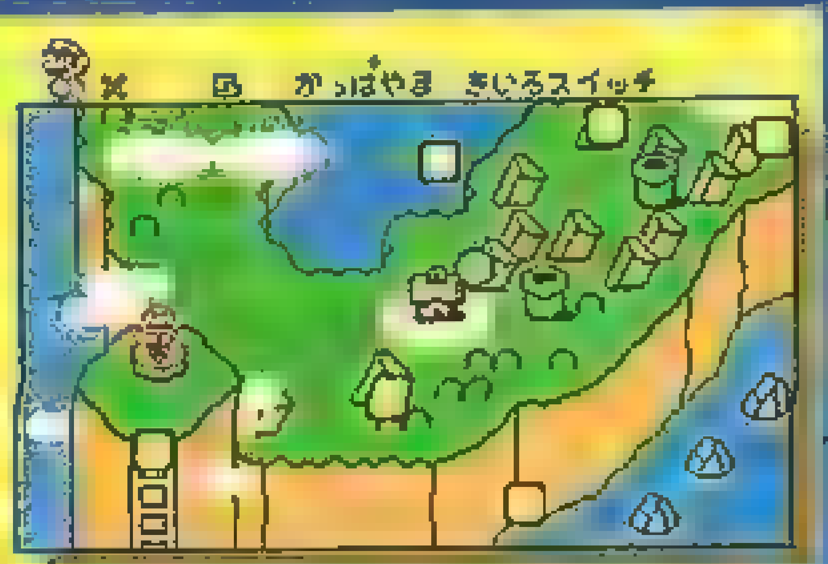
Previo

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2

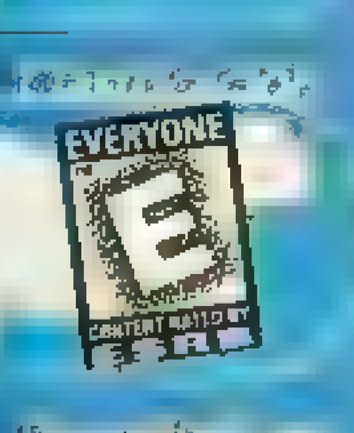
Desde los primeros momentos en los que se planeaba el lanzamiento al mercado del poderoso Game Boy Advance se hablaba notablemente acerca del juego Super Mario Advance el cual más que nada era una translación del juego de NES llamado Super Mario Bros. 2, sin embargo para la versión de Advance le pusieron varios detalles extra, además de mejorar los detalles tanto visuales como sonoros del mismo juego, logrando así ser la primera vez que un port superara a su antecesor en todos los sentidos.



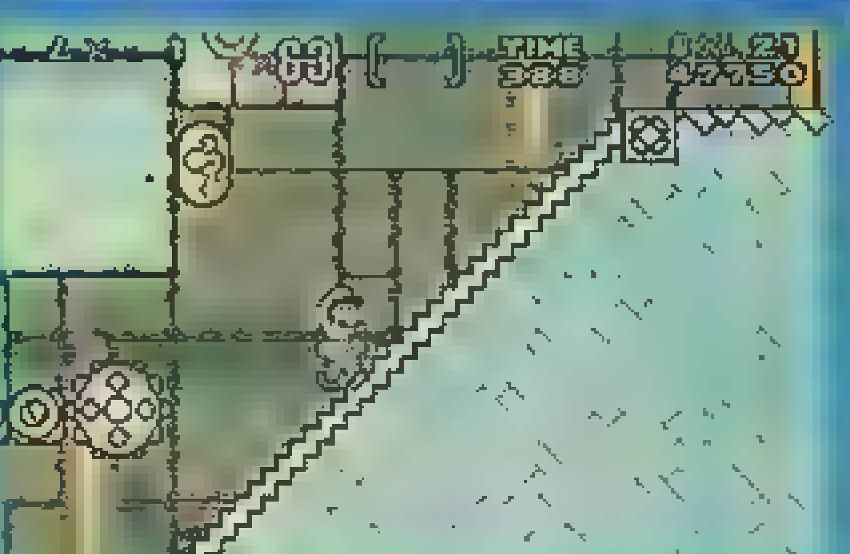


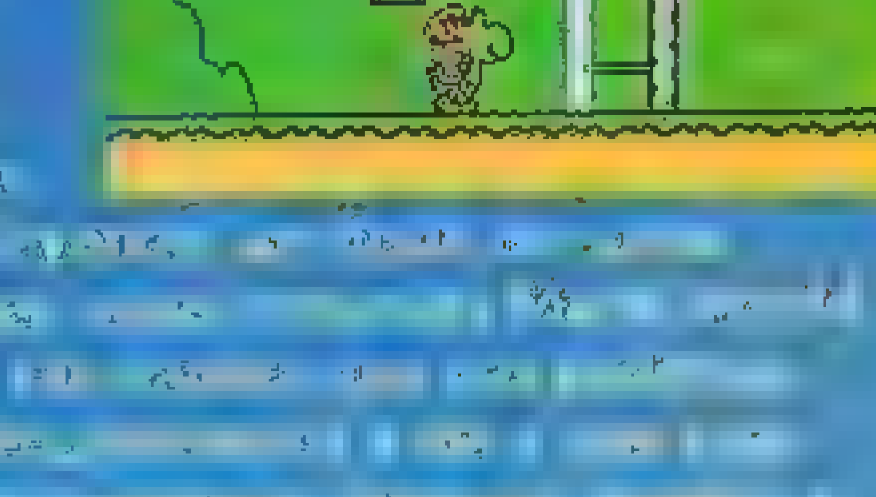


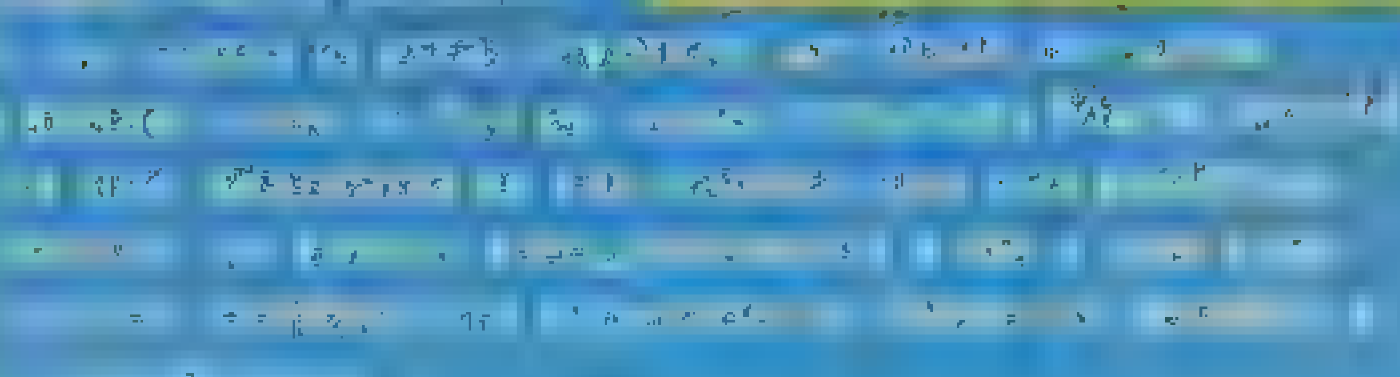
Nintendo



4 Jugadores





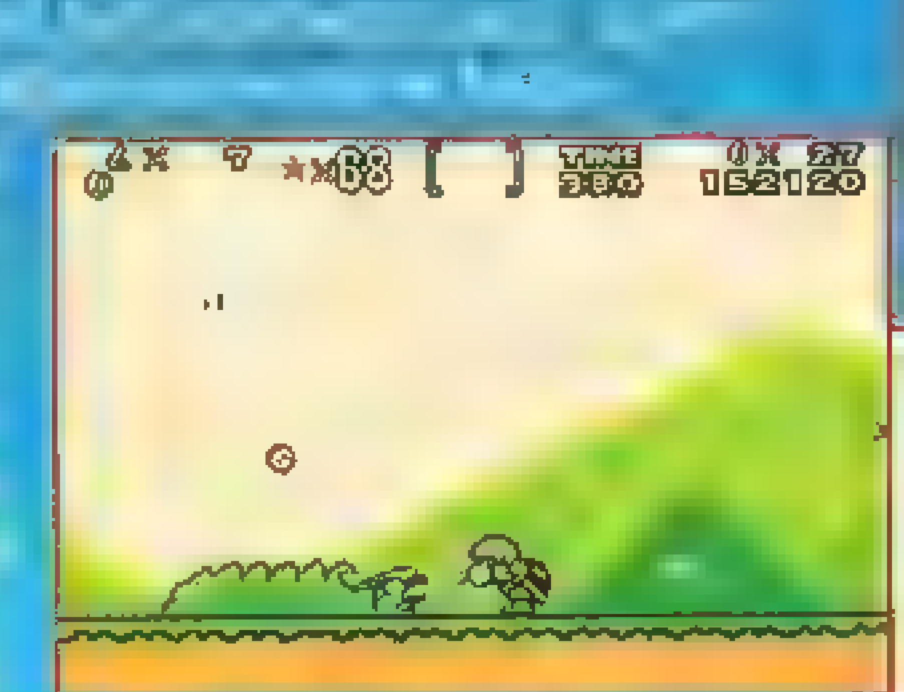


Nintendo

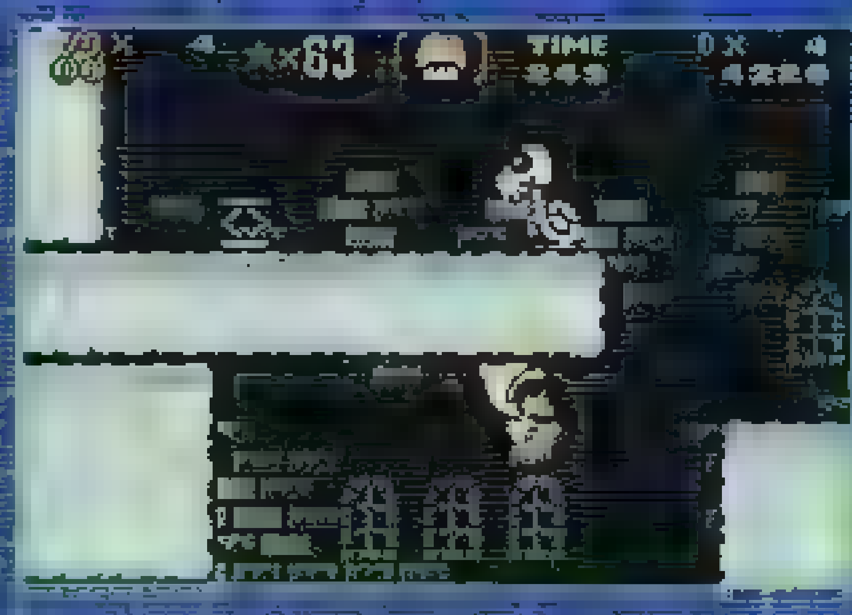
32 Megabit

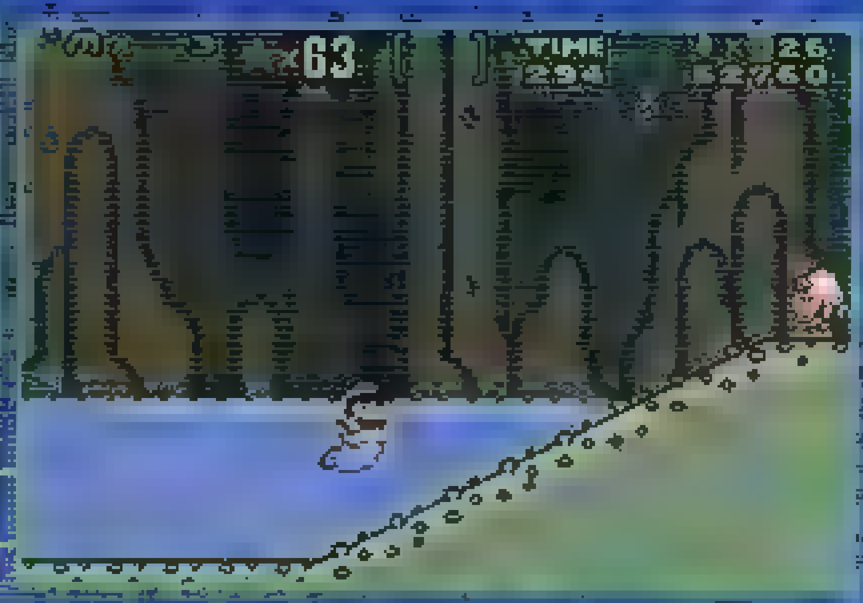
Plataformas

Pendiente



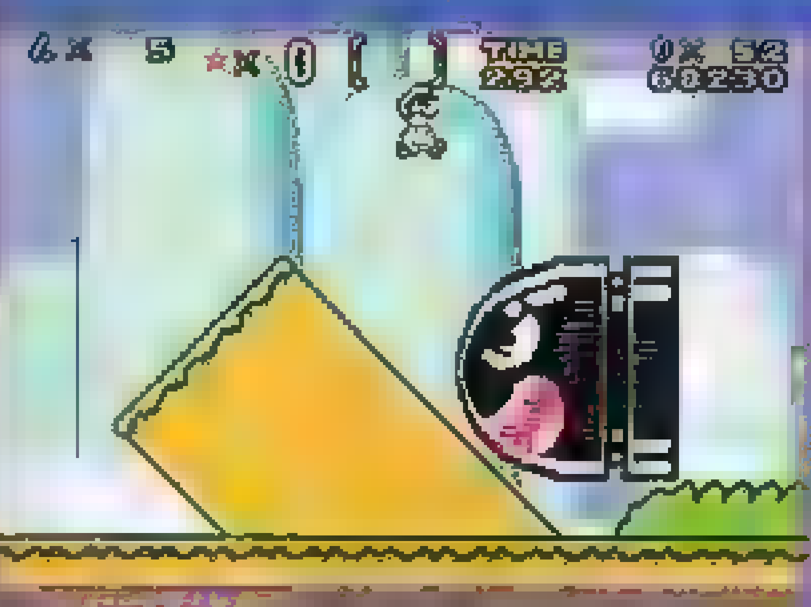


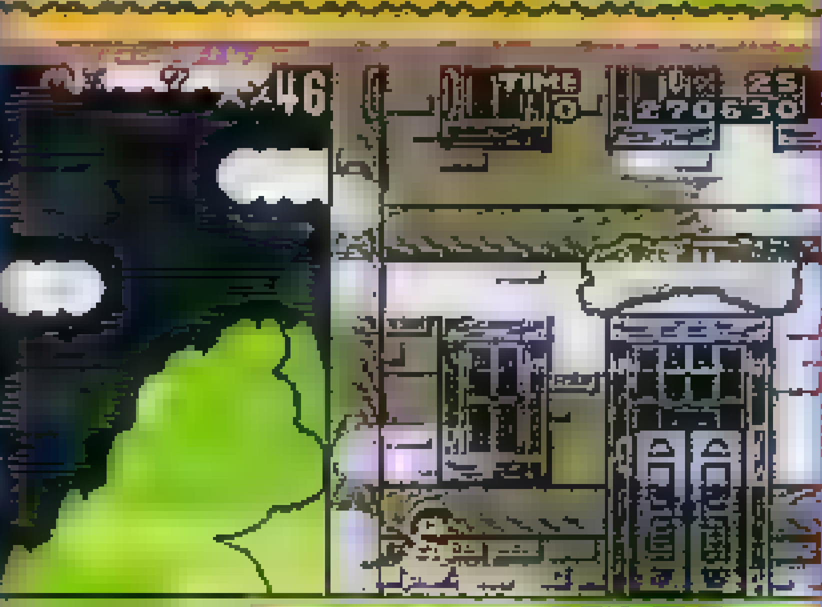




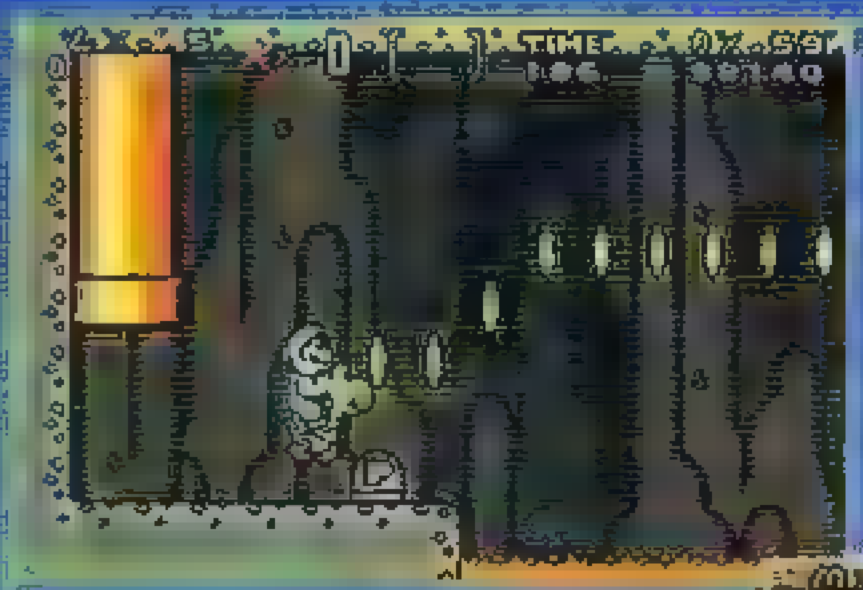
Pero si te preguntas, bueno y en qué momento aparece Luigi o cuáles son las ventajas o desventajas de haber agregado a un personaje como él en esta conversión de Super Mario World, bueno la respuesta es bastante sencilla y muy acertada, ya que en esta ocasión, no sólo podrás adentrarte en este extenso mundo controlando al buen fontanero Mario, sino que tú puedes elegir a cuál de los dos personajes emplear en cada escena ¿Bastante bueno no?

Si jugaste Super Mario World para el Super Nintendo, conocerás a fondo los detalles y movimientos que puedes realizar con Mario, pero ¿qué hay de Luigi, y si esa es tu cuestión, te podemos decir que la movilidad de

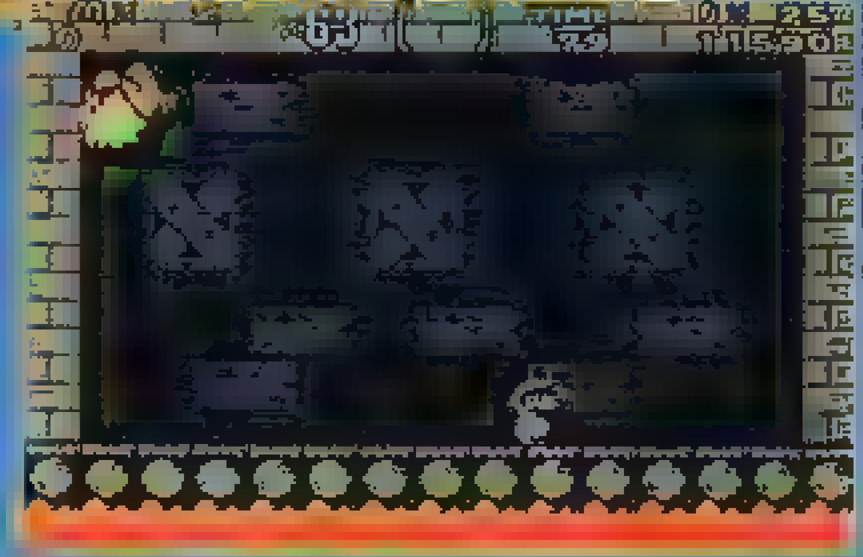




Luigi es prácticamente la misma que en el pasado Super Mario Advance, es decir, cuentas con los mismos saltos que te mantienen flotando por un lapso de tiempo definido, pero además, podrás usar las ya clásicas flores que te darán poderes de fuego, así como hongos rojos que aumentarán tu tamaño y por supuesto, las no menos importantes plumas que harán que una pequeña capa aparezca en tu espalda y con la cual podrás surcar los cielos por un tiempo definido.
Esto y múltiples opciones más que podrás disfrutar exclusivamente en esta versión para el Game Boy Advance.

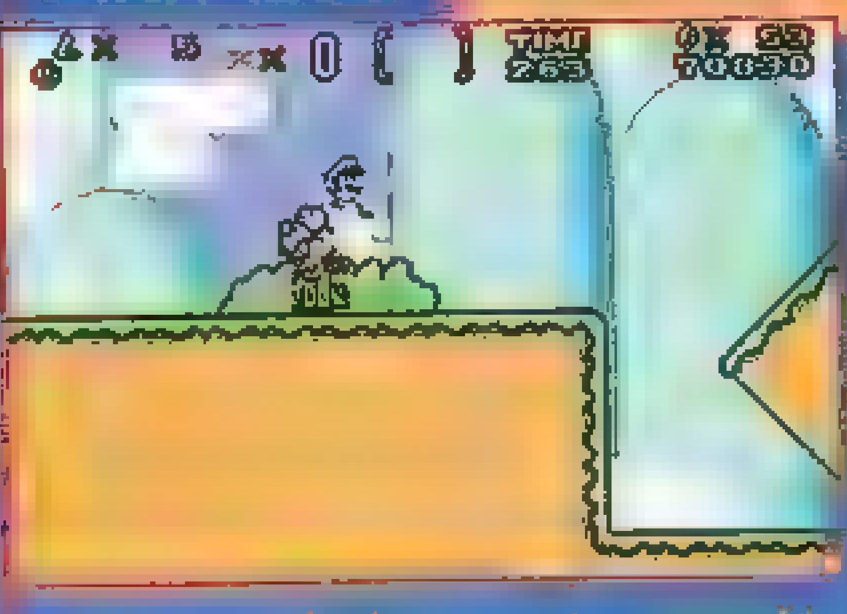


Y eso no es todo, sino que en este juego, también cuentas con el apoyo de otro de los principales personajes de la línea Nintendo como lo es Yoshi, quien te



ayudará ocasionalmente a cruzar las escenas así como eliminar de una manera más sencilla a tus oponentes con sus diversos ataques como lo son el uso de su gran lengua para devorar a un enemigo y posteriormente "escupirlo" para generar bolas de fuego que poseen gran alcance o simplemente el aplastarlos cayéndoles en la cabeza.

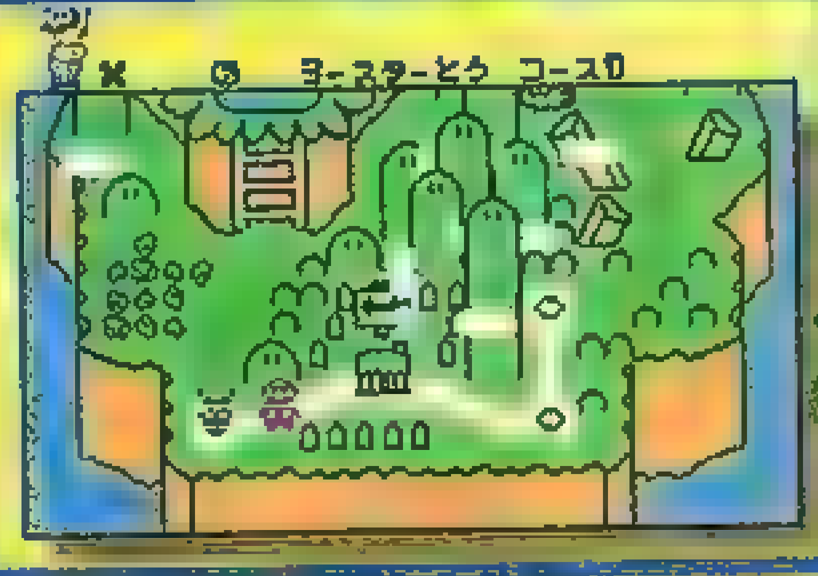
Super Mario Advance 2 ya está siendo disfrutado por los videojugadores de Japón, y próximamente hará su espectacular arribo a nuestro continente, y no simplemente a él, echo de ponerle una alfombra roja para la llegada de este título a nuestro México lindo y querido, sino que este

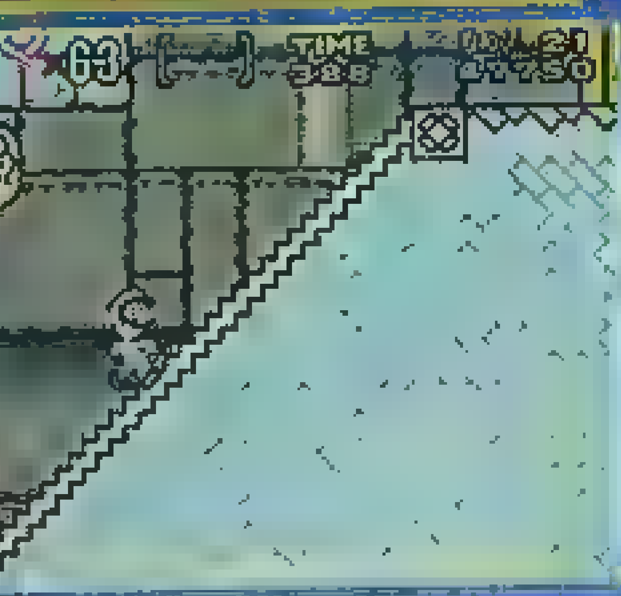


es uno de esos títulos que no puede faltar en tu colección ya que como podrás haberte dado cuenta, no sólo es una translación de un sistema a otro, sino que los programadores le han dado ese toque especial que hace que a pesar de ser juegos previamente disfrutados por la gran mayoría de consumidores, nos ofrece un bonus extra aparte de los detalles visuales o auditivos.

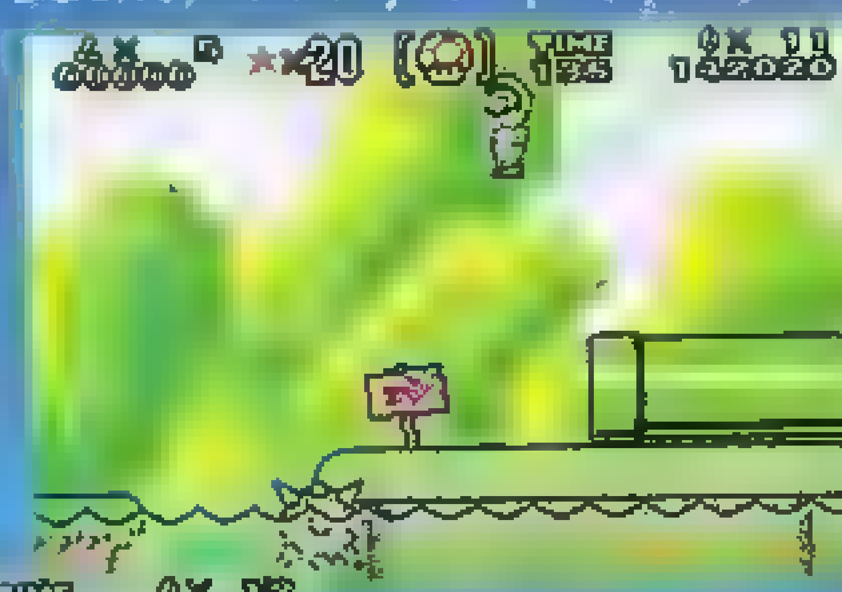


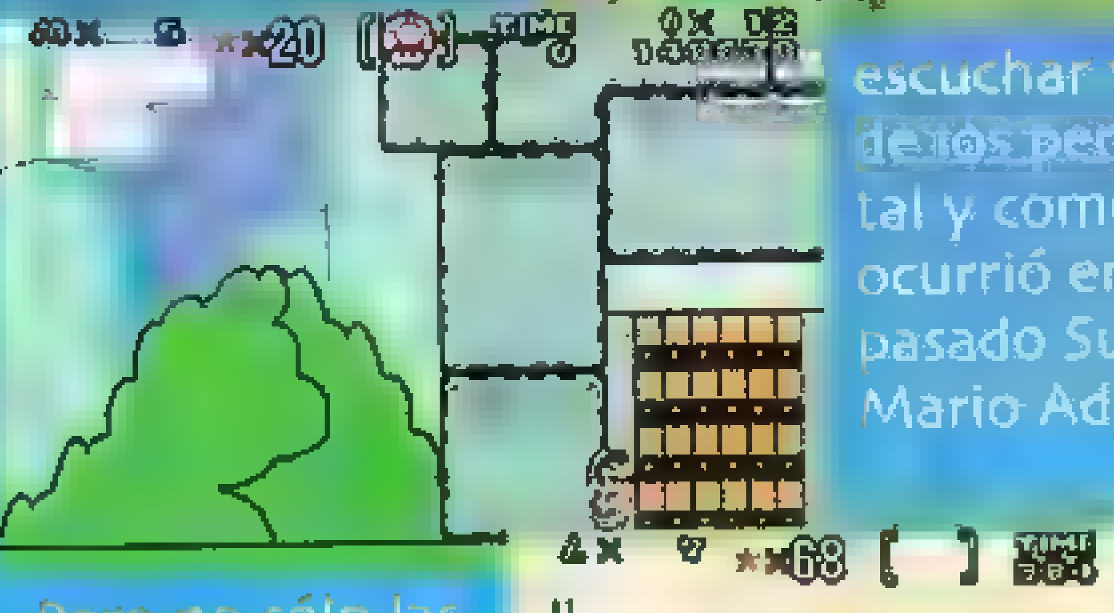
Para llevar a cabo este juego en el Game Boy Advance, se han dado el lujo de introducir una excelente calidad en gráficos y una gran variedad de efectos visuales y gama de colores empleados para cada uno de los escenarios en los que podrás participar a lo largo de este título, es decir, si te gustó como se veía Super Mario World en tu Super Nintendo, espera a que tengas en tus manos la versión portátil que estamos seguros que además de traerte cierta nostalgia, te mantendrá con los ojos bien puestos en la pantalla de tu GBA.



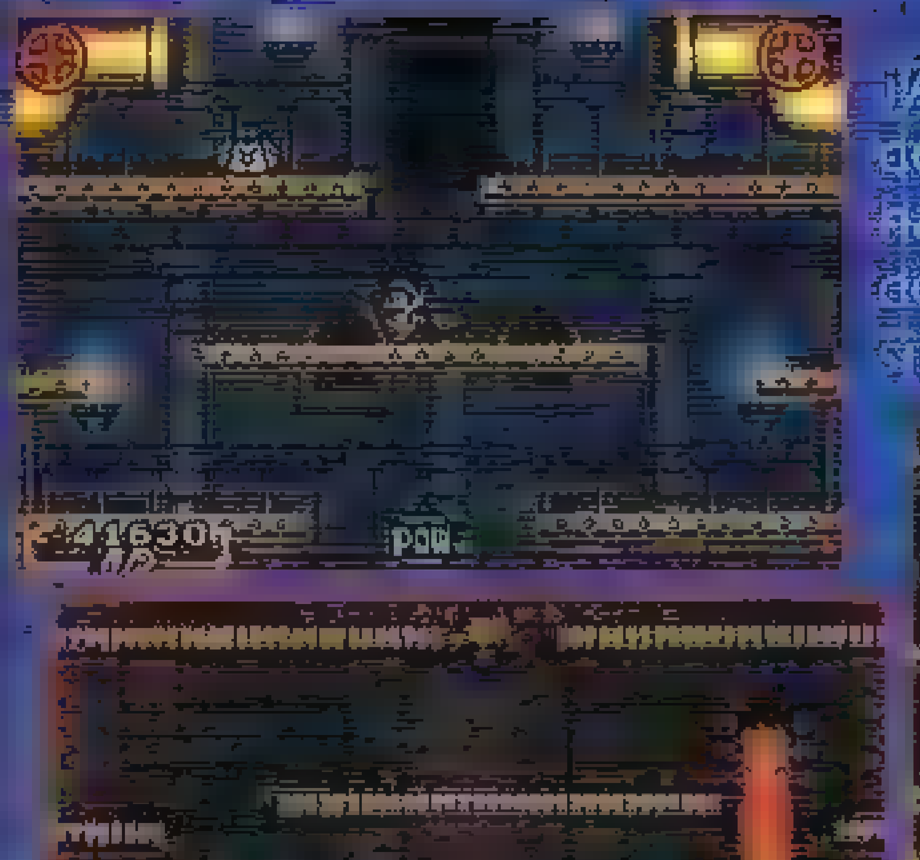


Ya te habíamos comentado un poco acerca de que también mejoró en lo auditivo, pero ¿en qué aspecto? Bueno, es muy simple, ya que además de poseer cada uno de los diversos sonidos que pudiste disfrutar en la versión de Super Nintendo, ahora podrás escuchar voces de los personajes tal y como ocurrió en el pasado Super Mario Advance.





Pero no sólo las voces, sino que también el mundo del juego en general ha sido ajustado de tal manera que [illegible]



Ah, pero no creas que eso es todo lo que te tenemos que comentar de este título, ya que continuando con las cosas básicas que ya se han hecho por mencionarlo de esa manera, tenemos un modo extra de juego en donde hasta 4 jugadores podrán participar simultáneamente en el clásico juego de las tuberías, donde tu labor es eliminar en el menor tiempo posible una variedad de enemigos que van descendiendo, golpeándolos por debajo para que se queden vulnerables y puedas eliminarlos fácilmente, pero no creas que es tan sencillo, ya que conforme avanzas, el reto se vuelve cada vez más difícil de realizar, así que si quieres [illegible] en el modo de [illegible] esta opción de juego para liberar un poco de tensión.



Pero recuerda que aquí como en todos los juegos Multiplayer, la diversión se convierte en realidad [illegible] amigos más [illegible] esta modalidad de juego para así demostrar quién es el verdadero campeón [illegible]









[illegible] "E" (Everyone) [illegible] jugado por [illegible] de todas las esdades sin inconveniente y vaya que es un juego que te recomendamos ampliamente.





[illegible]

y no por nada se ha ganado a pulso el cariño y seguimiento de infinidad de jóvenes y no tan jóvenes videojugadores que mediante títulos como éste y muchos otros más han caracterizado a una marca tan ejemplar como lo es Nintendo, dándonos así entretenimiento sano y sobre todo un reto que haga que los videojuegos no sólo sean eso, sino que ya forman parte de un complemento que amplía la habilidad intuitiva de quien los domina







Extra

Buenas iniciativas para el GameCube

Activision ha anunciado que traerá al mercado americano el gran juego Bloody Roar con el subtítulo Primal Fury. Este juego se dio a conocer como Bloody Rora Extreme pero gracias a los intereses de Activision por brindar buenos juegos a todos lo que habitamos en este continente, podremos disfrutar de este excelente juego de combates con muchas cosas extras que no vienen en las versiones para otros sistemas y bien vale la pena esperar, ya que contará con más personajes y escenarios a parte que el punto gráfico del juego se ha visto muy bien trabajado.



Lo mejor de todo es que no tardará demasiado ya que Activision ha prometido traerlo en el primer cuarto de este año así que muy pronto tendremos más información de este título en nuestra revista.

Phatansy Star Online será el primer juego en Red para el GameCube.

Al parecer, Nintendo de Japón está tan de acuerdo con los juegos Online que le está dando la posibilidad a las compañías que hagan juegos para su sistema el hacer un paquete en donde el juego incluya el MODEM para le GCN. Lógicamente los primeros en estrenar esta ventaja del GameCube serán los de Sega, ya que Phantasy Star Online estará a la venta en el lejano oriente en el mes de Marzo. Lógicamente Sega mantendrá las políticas de "pago por juego" como lo hicieron en su sistema y por tan sólo 15 Dólares tendrán acceso al juego en-línea por tres meses.



Esperamos que muy pronto llegue este juegazo a nuestro continente ya que en comparación de la versión 2 para Dreamcast, utilizarán todo el poder del GameCube para darle un look muy mejorado a parte de incluir nuevas "Clases" de personajes con diversos atributos.

Más clásicos para el Advance

Konami está intentando revivir sus glorias pasadas de Arcade con la versatilidad y poder del Game Boy Advance y no es para menos, ya que Konami siempre se ha caracterizado por hacer excelentes adaptaciones a lo largo de su historia.

En esta ocasión nos brinda seis juegos que han dejado huella en los jugadores de antaño como lo son Frogger, Gyruss, Time Pilot, Scramble, Yie Ar Kung-Fu y Rush'n Attack. Lo mejor de todo es que se prometen adiciones especiales como modos de multiplayer para darle un extra al consumidor.

Tal vez muchos de ustedes nunca los han llegado a escuchar, pero todos estos títulos han aportado muchísimo a la industria y es grato ver que Konami se ha tomado la delicadeza de venerarlos como es debido.



Todo parece indicar que podremos tener estos éxitos de Arcade en nuestros bolsillos en el mes de Abril a un súper precio.

Shrek hace su aparición en el GameCube.

TDK Mediactive ha anunciado que Digital Illusions se encargará de desarrollarle el juego de Shrek para el GameCube el cual se planea saldrá al mercado durante la segunda mitad del año. Al principio se anunció que sería una copia del juego que se lanzó para la consola de Microsoft, pero el retraso de fecha de lanzamiento abre la posibilidad de que Digital Illusions tenga en mente algunas mejoras e incluso algo diferente para los seguidores de la gran N.

S.O.S.

1080° Snowboarding

Personaje Crystal:
Gana el modo "Match Race" en la dificultad "Expert", supera los marcadores de EAD en "Time Attack" y "Trick Attack" y al seleccionar a Akari Hayami mantén presionado C-Izquierda y presiona A.

Personaje Gold:
Al obtener el Personaje Transparente, termina "Match Race" en la dificultad "Expert" con dicho personaje. Selecciona a Kensuke Kimachi, mantén presionado el botón C-Arriba y presiona A.

Personaje Panda:
Termina "Match Race" en "expert" y rompe todos los récords de EAD en "Time Attack", "Trick Attack" y "Contest". Selecciona a Rob Haywood, mantén presionado C-Derecha y presiona A.

Para obtener fácilmente a este personaje, en lugar de estar sufriendo para romper los marcadores de EAD, simplemente ve a opciones y borra los datos del juego, así en los marcadores aparecerán las siglas CPU para que el resto sea más sencillo.

Tabla de Pingüino:
Realiza cada movimiento en el modo de Training. Selecciona cualquier personaje y en la selección de tabla, presiona C-Abajo y A dos veces.
Para sacar todos los movimientos de una forma fácil, selecciona un movimiento fácil, al efectuarlo, saca el menú de movimientos y selecciona otro más difícil, sal del menú y aterriza correctamente para anotarte ese movimiento.

Star Wars: Episode 1 - Battle For Naboo

Todos los Niveles regulares:
En la pantalla de códigos, introduce la palabra
TOWEAK?

Escudos Avanzados:
DROIDEKA

Blasters Avanzados:
ADEGAN

Disparos Rápidos:
OVERLOAD

Bombas Avanzadas:
BOOM!?

Misiles Avanzados:
?NUNAPWR

Misiles Teledirigidos:
&OVRKILL

Torpedos Teledirigidos:
CANTMISS

Armas Secundarias Dobles:
LCK&LOAD

Vidas Ilimitadas:
PATHETIC

Muerte con un Tiro:
EWERDEAD
Te recordamos que esto se aplica a enemigos, jugadores y aliados.

Nivel Extra 1:
BYENABOO

Nivel Extra 2:
LEC&FIVE

Nivel Extra 3:
BADTEMPR

Modo Experto:
NASTYMDE

Todas las Naves:
WAKAWAH!

Swamp Speeder:
RHUBARB!

AAT:
&&A!AT

Sith Infiltrator:
SIENAR&!

Nave Rosada:
RUAGIRL?

Auto:
EOCOAROS

Ver al Equipo de desarrollo:
LOVEHUTT

Comentarios de los desarrolladores:
TALKTOME

Créditos:
MEMEME!

Cuarto de Arte:
KOOLSTUF

Sala de Conciertos:
WAKEUP

Cámara Loca:
DRJEKYLL
Este código puede trabar el juego.

Dr. Mario 64

Dificultad Super Hard:
Entra en el modo de Historia y al seleccionar la dificultad Hard, presiona el botón Z.

Modo Experto:
Entra en el modo de Versus, selecciona a un jugador CPU y mantén presionado L, presiona A para difícil y B para súper difícil.

Mas Virus:
Presiona L o R en el modo de Maratón para incrementar el número de Virus.

Metal Mario:
Completa el modo de Historia con Wario ya sea en dificultad normal, difícil o súper difícil sin perder. Derrota a Metal Mario sin perder para utilizarlo en el modo de Versus.

Wario Vampiro:
Termina el modo de Historia con Dr. Mario en cualquier dificultad arriba de Normal, sin perder y derrotando a Vampire Wario sin que te gane una sola vez, así podrás jugar con él en el modo de Versus.

F-Zero X

Todos los Autos, Pistas y Dificultades:
En la pantalla de selección de modos, presiona la secuencia L, Z, R, C-Arriba, C-Derecha, Start. Escucharás un sonido para indicar que todo salió bien.

Autos Pequeños:
En la pantalla de selección de autos, mantén presionados los botones L y R y presiona C-Izquierda y C-Abajo.

Excitebike 64

Pantalla para Cheats:
Mantén presionados los botones L + C-Derecha + C-Abajo + A en orden, durante la pantalla del menú principal.

Modo Debug:
Introduce el código en la Pantalla de Cheats: IMGOINGNOW

Invencibilidad:
MOWER

Cabeza Grande:
BLAHBLAH

Cabeza Pequeña:
PINHEAD

Bonos de Acrobacias:
SHOWOFF

Modo de Espejo:
YADAYADA

Modo Nocturno:
MIDNIGHT

Activar todos las Acrobacias:
TRICKSTER

Modo Beat This!:
PATWELLS

Modo Downhill:
WHEEEEEEEE

Motociclistas Invisibles:
INVISRIDER

Motociclistas Transparentes:
XLURIDER

Colores:
ROTCOLS

Fotografía del equipo de desarrollo:
UGLYMUGS

Excitebike Clásico:
Completa el modo de tutorial y encontrarás esta joya en la opción de Pistas Especiales.

Modo Soccer:
Obtén el primer lugar en la Ronda de Plata de la temporada para Novatos y obtendrás este mini-juego para dos o hasta cuatro jugadores.

Modo de Escalar:
Llega en primer lugar en la Ronda de Oro en la temporada para Amateurs.

Modo Excite 3D:
Consigue el primer lugar en la Ronda de Reto de la temporada Pro.

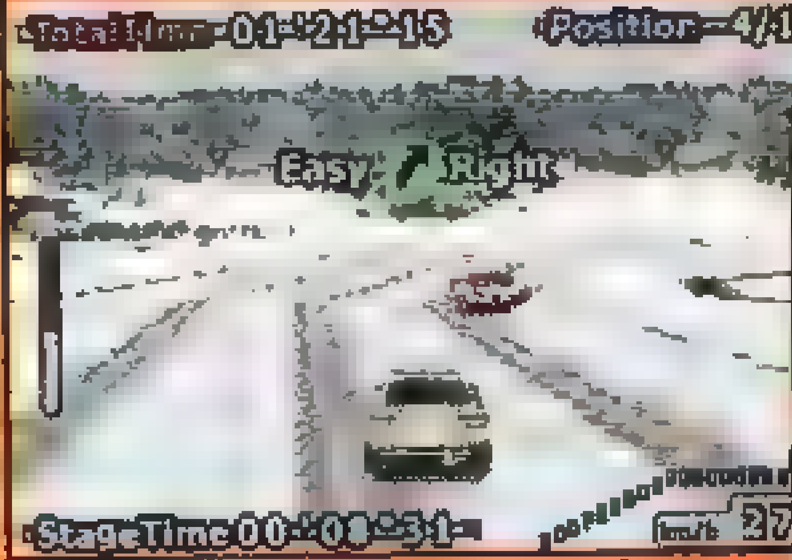

SUPER
MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2
¡Cómpralo Ya!
GAME BOY ADVANCE
gamela



No cabe duda que hasta los pequeños licenciatarios pueden crear grandes juegos, y para muestra te presentamos un título de carreras automovilísticas que debido a sus grandes características como la fiel

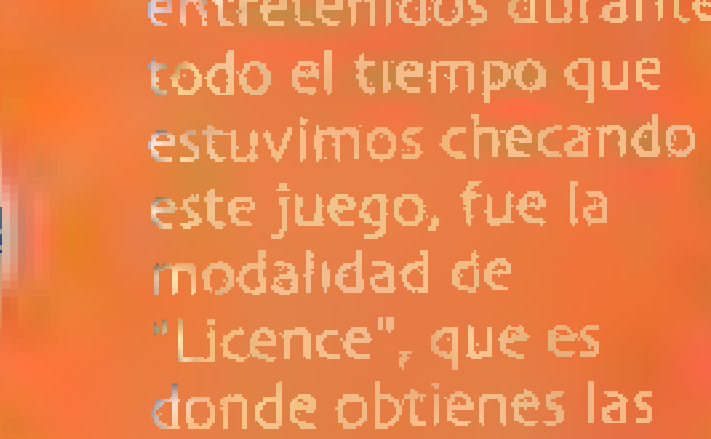


internos del juego, hace que sea grato jugarlo en cada momento y no sólo por cortos ratos como ocurre con muchos otros juegos de carreras. Y claro, estamos hablando de Advance Rally obviamente para el Game Boy Advance



Este juego esta bastante completo, ya que posee diversos modos de juego en donde

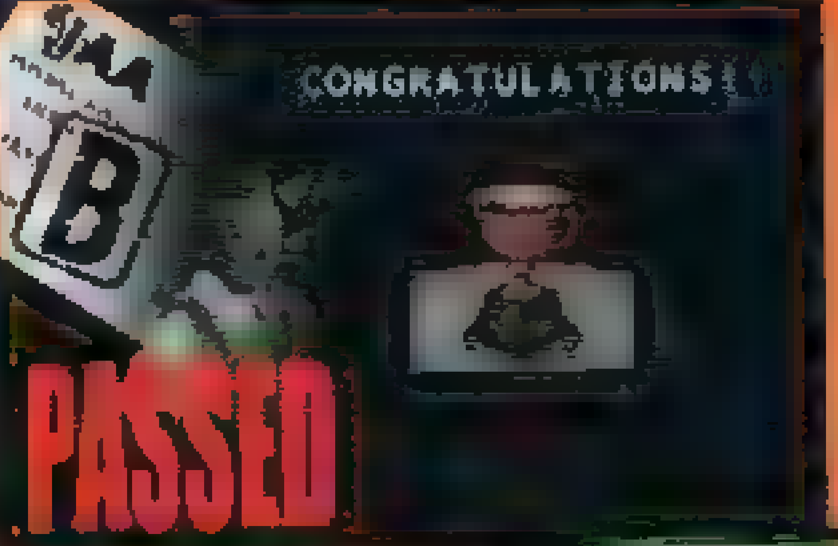
entretenidos durante todo el tiempo que estuvimos checando este juego, fue la modalidad de "Licence", que es donde obtienes las licencias de diferente categoría ya sea B, A











Esta opción es ya muy común en este tipo de juegos y si recuerdas fue esta opción la que ayudó a juegos como Gran Turismo a que se convirtieran en los colosos que son hoy en día Ya que como te mencionamos antes, aquí debes demostrar que realmente sabes lo que haces y no simplemente eso, sino que al menos en Advance Rally, para calificar en Licence, no debes salirte del curso ni siquiera tocar un poco fuera del camino, por lo que se vuelve más atractivo y dinámico el juego



Otra de las opciones que encontrarás en este genial título de MTO Inc. Es el modo de World Rally, que es en donde participarás junto con otros vehículos por vencer en una gran carrera a través de diferentes lugares del

España, Australia, Francia, Italia, Argentina, Portugal y muchas otras más













Cada país o mejor dicho cada carrera cuenta con su reto diferente, ya sea

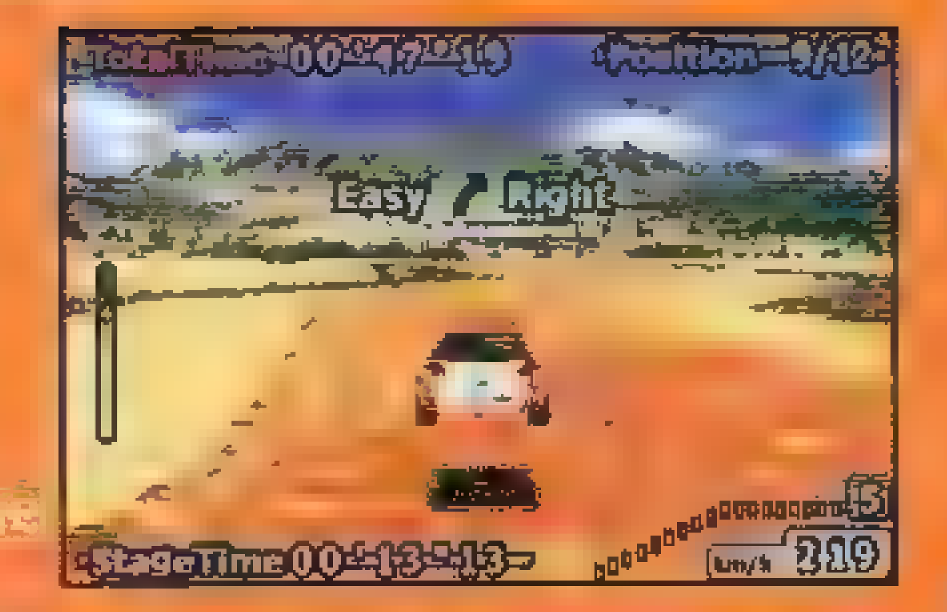
curvas y giros casi

Para esto, cuentas con cuatro diferentes tipos de llantas, las cuales debes utilizar sabiamente según sea el tipo de terreno en el que vayas a conducir, los





automático ya que así no tendrás que estar cambiando las velocidades a cada rato como en el manual



cuenta con 3 pistas en las

egar en primer lugar al finalizar las 3 pistas para que así se te otorgue un automóvil extra ue se unirá a alguna de las escuderías que

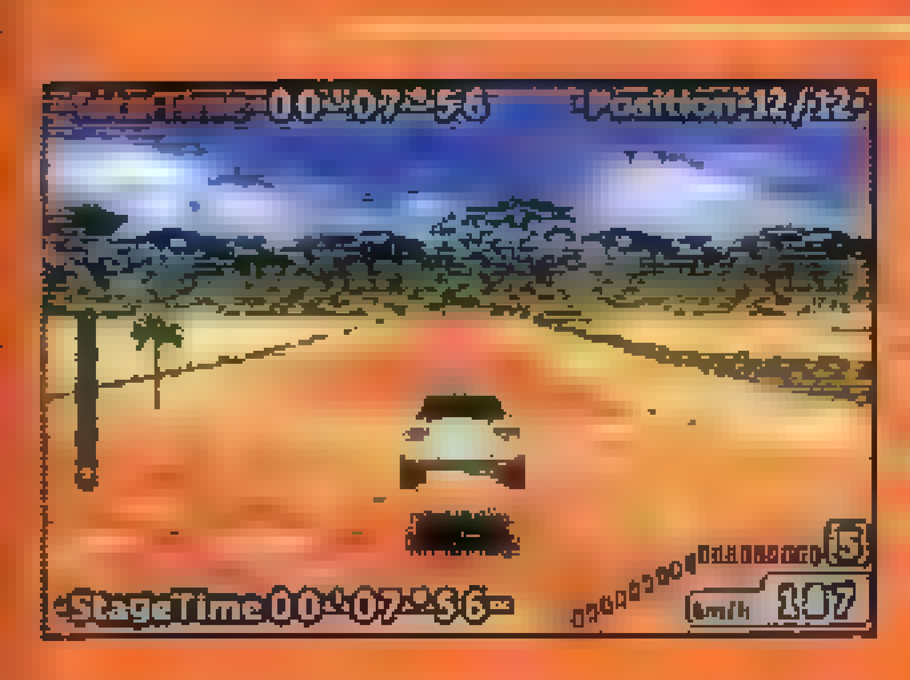
Si no calificas en primer lugar, es decir, si quedas en segundo o

no se te



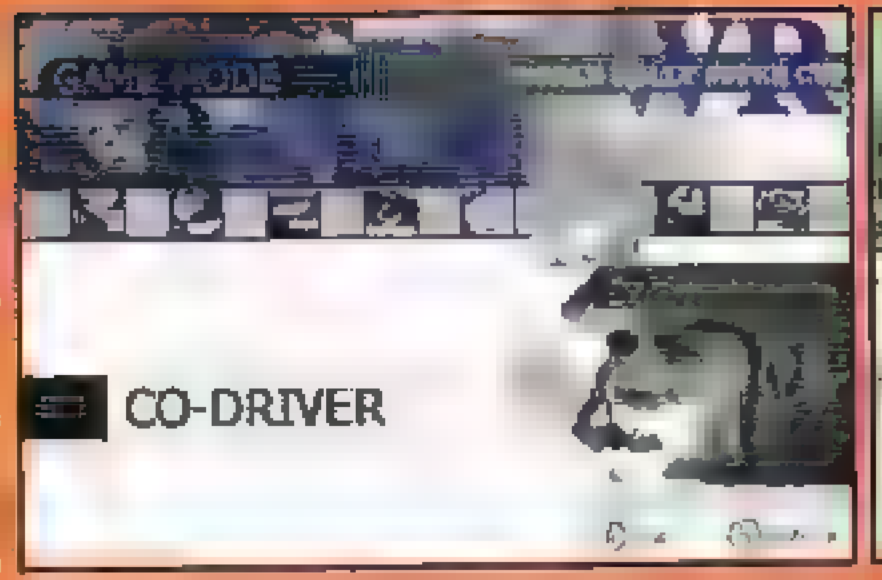
opciones en este juego, es Time

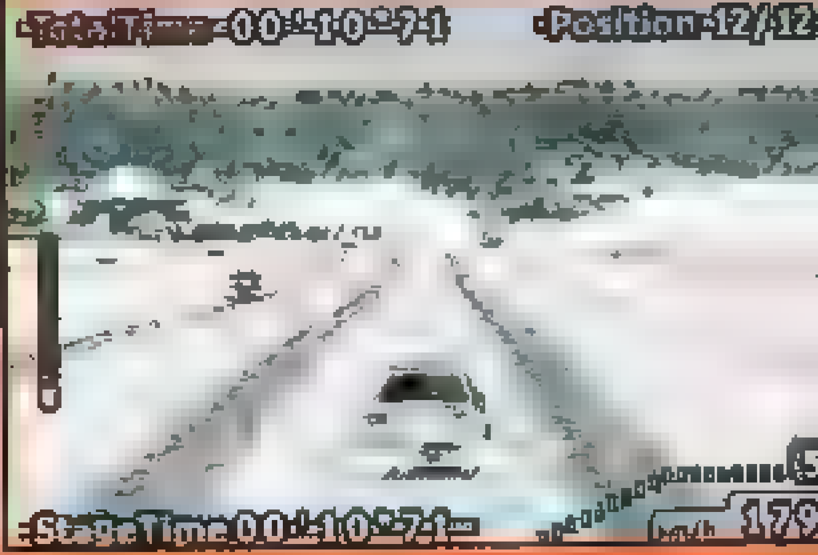
vehiculos por conseguir el mejor tiem





urante el tiempo que quieras con el fin de practicar y checar las racterísticas de cada vehículo. lo que quieres es un modo de copiloto, lo podrás tener en la opción de Co-Driver, que es en donde podrás disfrutar mucho más de este juego, ya que aquí la diversión se pone de a peso.





donde participas contra algunos de tus

competir contra otro jugador en cualquiera de las diferentes pistas y seleccionando de entre todos los diversos vehículos que has conseguido hasta el momento.

opción es

LINK

los juegos multipla-

que aquí el reto es

compites contra el CPU que en realidad es muy pero muy fácil de vencer, sino que tendrás un reto más poderoso que vencer.

a los juegos de carreras se refiere y nos muestra una

CONGRATULATIONS!!

AUSTRALIA

plana, sino que de repente notarás que hay pasos a desnivel que harán que des unos saltos muy al estilo del

definición y ambientación en todo momento. Y lo que no

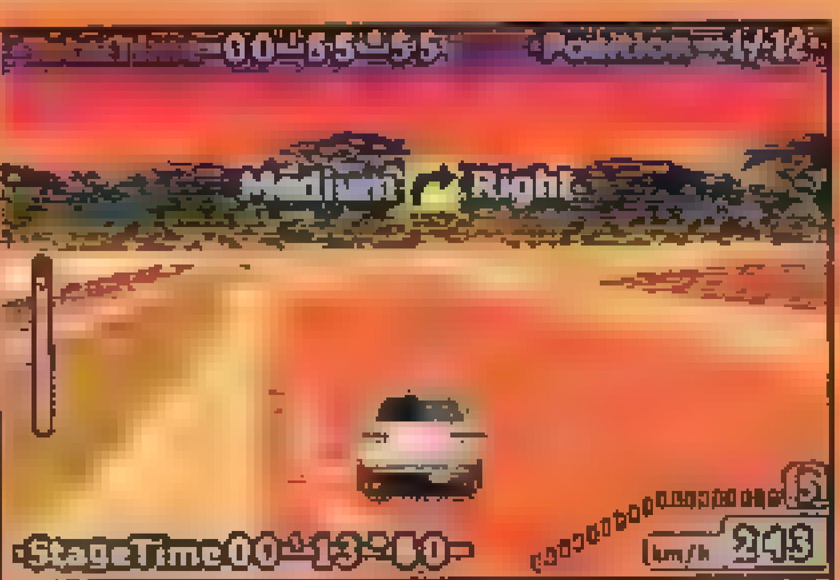
conforme avanza el tiempo se vuelve casi necesario, es el audio, por lo que te podemos decir que este juego cuenta con detalles sonoros muy



oído, además de las melodías que

En resumen, si te gustan los juegos de carreras y que cuenten con gran movilidad, reto, diversión y una calidad decente en gráficos, esta es tu







Nintensivo

Luigi's Mansion

No cabe duda, Luigi's Mansión deslumbró a todos desde que se dieron las primeras imágenes de este divertido juego. Ahora ya lo podemos corroborar en nuestras propias casas y créenos que realmente vale la pena jugarlo y que todo lo que te hemos dicho es más que la verdad. Seguramente si tú ya lo tienes, te habrás dado cuenta que es un título que en ocasiones te cuesta realmente saber cómo encontrar a los fantasmas y capturarlos; pues bien, vamos a darte unos útiles tips para que no tengas problemas en terminarlo Recuerda que te recomendamos usar estos tips sólo si te atoras en alguno de los cuartos, para no quitarle mucho sabor al juego. Ahora sí, vamos a entrar de lleno al juego, primero debes tener en cuenta que hay diferentes objetivos dentro de cada cuarto y que estos varían, así que sin más pérdida de tiempo, empecemos.



Recién que entres a la mansión, te darás cuenta que todos los cuartos están a obscuras, lo que hace más difícil conseguir todo lo que necesitas y poder checar bien los detalles. Hay cuatro pasos para dejar limpio un cuarto, por lo que te recomendamos no salir del cuarto hasta que estés seguro de haberlo revisado del piso al techo o salvo que estés bajo en energía y quieras ir a conseguir más corazones.

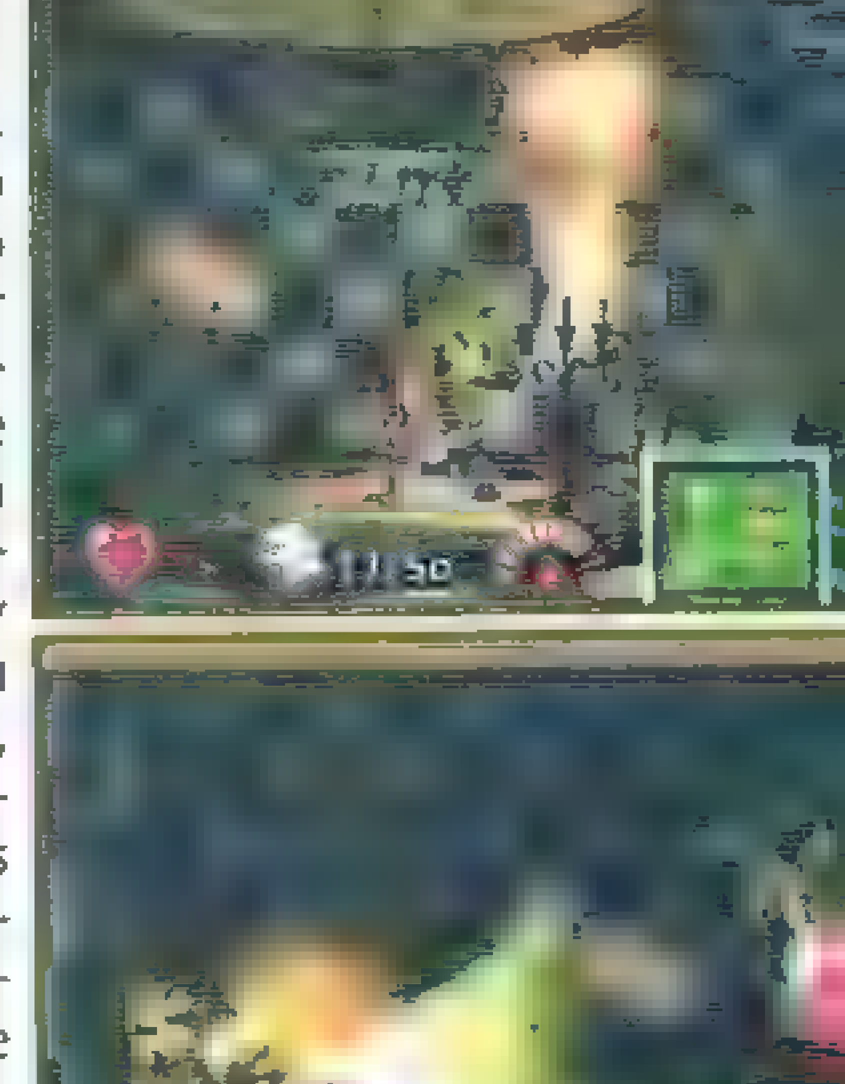
ENTRA EN UN NUEVO CUARTO

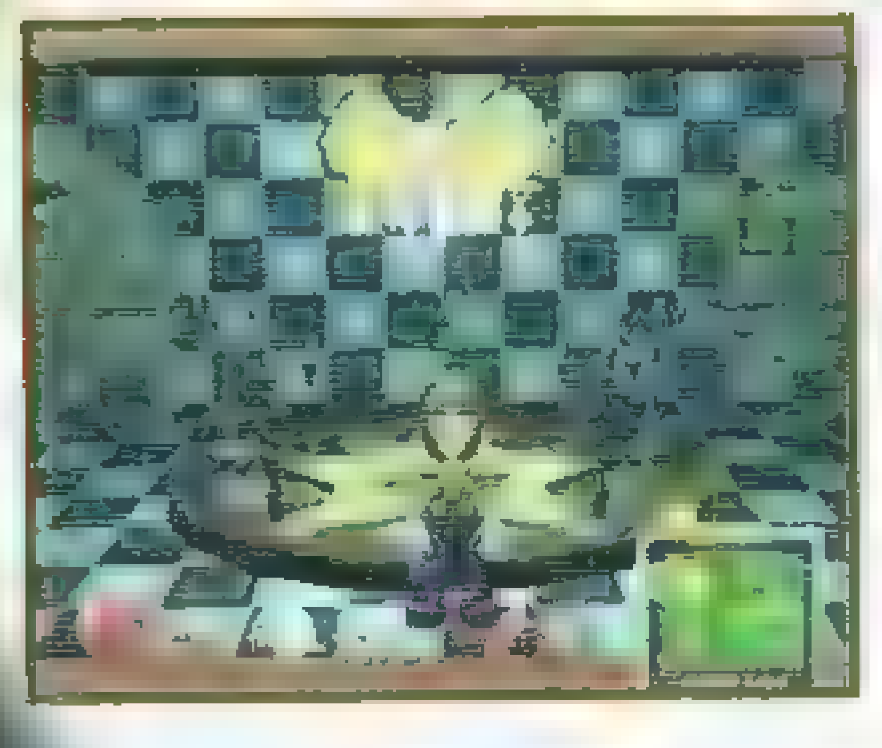
Cada vez que puedas, checa tu mapa (botón Y) para que veas qué puertas están sin cerradura; esto quiere decir que puedes entrar a ese cuarto sin problemas. Además de que al dejar limpio un cuarto, en ocasiones obtienes una llave que abre una puerta en la mansión; checa en el mapa qué puerta es y dirígete a ella para que sigas tu aventura de una manera más lineal y evites perderte de algo.



LIMPIA EL CUARTO

En cada habitación deberás capturar a todos los fantasmas, cumplir un objetivo predeterminado (prender velas, por ejemplo) o bien, capturar al fantasma que haya escapado de la pintura. Estos fantasmas son más listos y no dejan que veas su corazón fácilmente, por lo que debes saber cómo engañarlos o tomarlos por sorpresa para capturarlos. Ahora la luz se prenderá y podrás inspeccionar el cuarto más libremente.





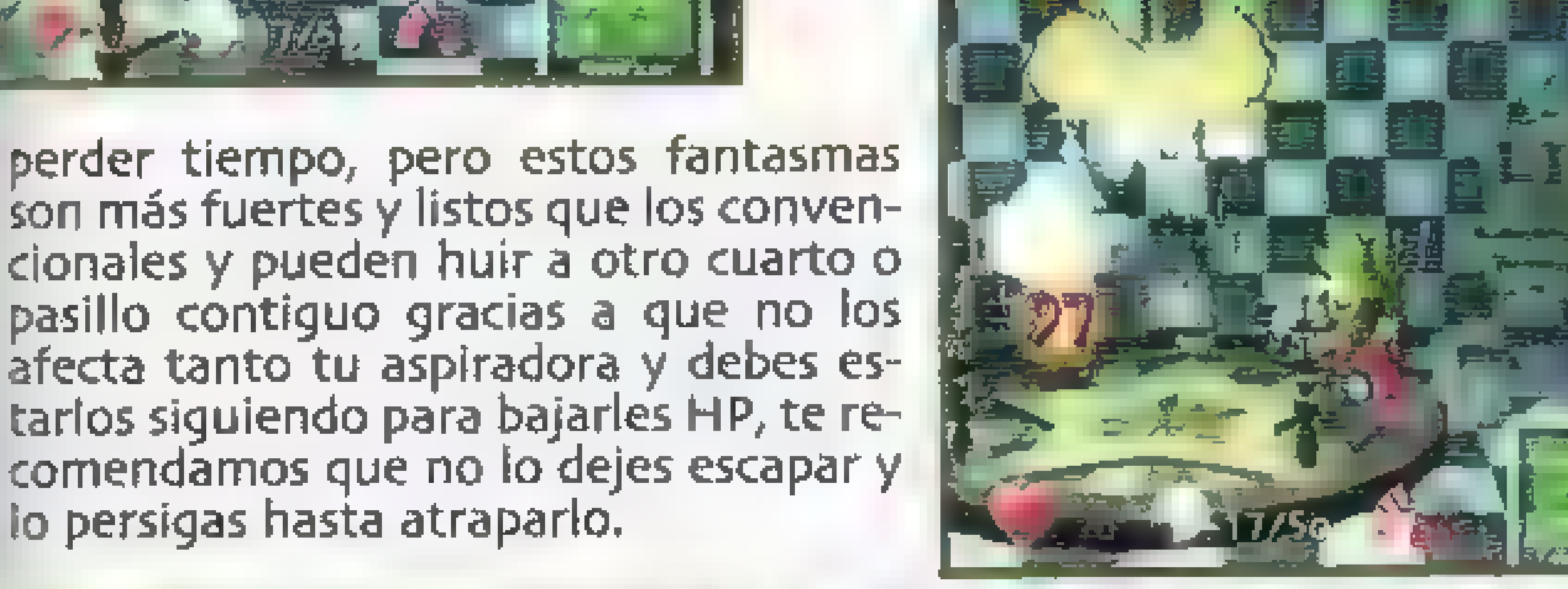
OBTEN LOS PREMIOS

Una vez que cumplas el objetivo, podrás tomar la llave para el siguiente cuarto. En los cuartos que no obtienes llave, aparecerá un cofre con mucho dinero. Al estar libre de fantasmas el cuarto, podrás revisar todos los rincones para obtener tesoros, lo cual hará que mejore el final del juego.



CAPTURA AL BOO

En un momento del juego, Luigi liberará accidentalmente a cincuenta molestos Boos. Obviamente, si quieres limpiar la mansión, debes capturarlos a todos. Casi siempre, al dejar limpio un cuarto, encontrarás a un Boo oculto en algún elemento de la habitación; para encontrarlo, checa la luz del Game Boy Horror. Al estar en un cuarto que no haya ningún Boo la luz estará azul, al entrar en uno que contenga un Boo, se pondrá amarilla y se irá tornando roja mientras más te acerques a el fantasma. Cuando hayas encontrado el lugar, usa el botón A o la aspiradora para hacerlo salir, en este momento debes ser muy rápido y capturarlo sin





perder tiempo, pero estos fantasmas son más fuertes y listos que los convencionales y pueden huir a otro cuarto o pasillo contiguo gracias a que no los afecta tanto tu aspiradora y debes estarlos siguiendo para bajarles HP, te recomendamos que no lo dejes escapar y lo persigas hasta atraparlo.

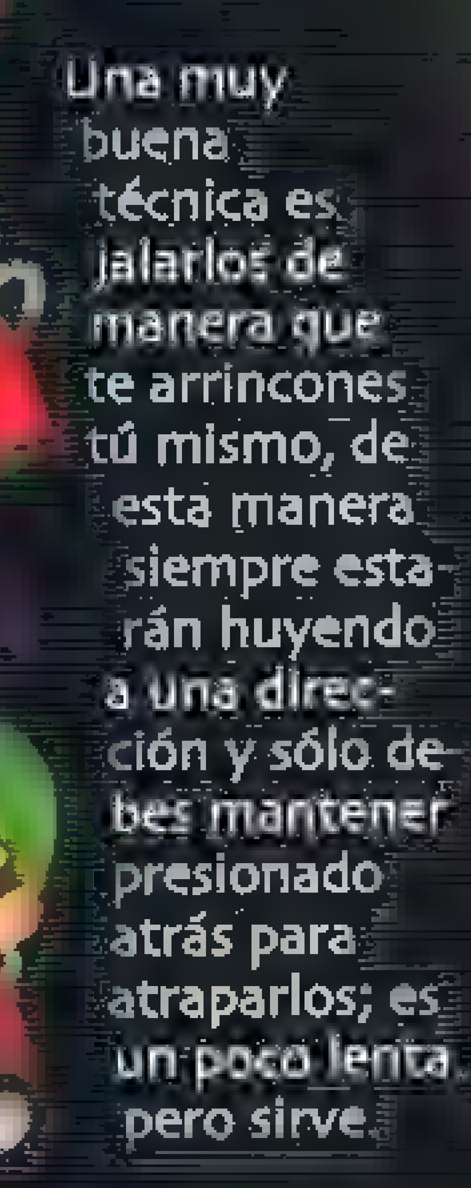
Cuando hayas completado un cuarto, antes de ir a uno nuevo, te recomendamos que consigas la más energía posible y salves tu juego para que no tengas problema en volver a pasar ningún cuarto por si eres eliminado; encuentra a los honguitos para que salven tu juego. Cuando capturas a uno de los Boo, el profesor te dirá algún Tip y te pedirá que envíes el fantasma, además de que te salvará el juego también.



CAPTURANDO FANTASMAS

El modo más usual para atrapar a todos estos seres ectoplásmicos es casi siempre el mismo. Debes alumbrarlos con tu linterna y cuando se sorprendan, expondrán su corazón y podrás aspirarlos; el chiste es aprender a sincronizar los botones para poder capturarlos sin que escapen. Cuando estés absorbiendo a un fantasma, éste tratará desesperadamente de huir, es cuando debes jalarlo presionando el Control Stick hacia el lado contrario al que se dirijan para poderlos capturar. Una buena técnica es dejarlos ir momentáneamente al hacer el Control Stick hacia ellos y de nuevo jalarlos, con esto les bajarás más HP de un jalón; pero recuerda que debes dejar presionado todo el tiempo el botón R.





Una muy buena técnica es jalarlos de manera que te arrincones tú mismo, de esta manera siempre estarán huyendo a una dirección y sólo debes mantener presionado atrás para atraparlos; es un poco lenta, pero sirve.



Los fantasmas que salieron de las pinturas son más difíciles por su manera de desaparecer o de ocultar su corazón. Más adelante te daremos la manera de capturarlos, pero ten en cuenta que tienen mucho más HP que los fantasmas comunes y que es mejor que los captures de un solo jalón.

Otros fantasmas son elementales, o sea que debes atacarlos con un elemento contrario al suyo para poderlos atrapar. También los Boo son débiles ante



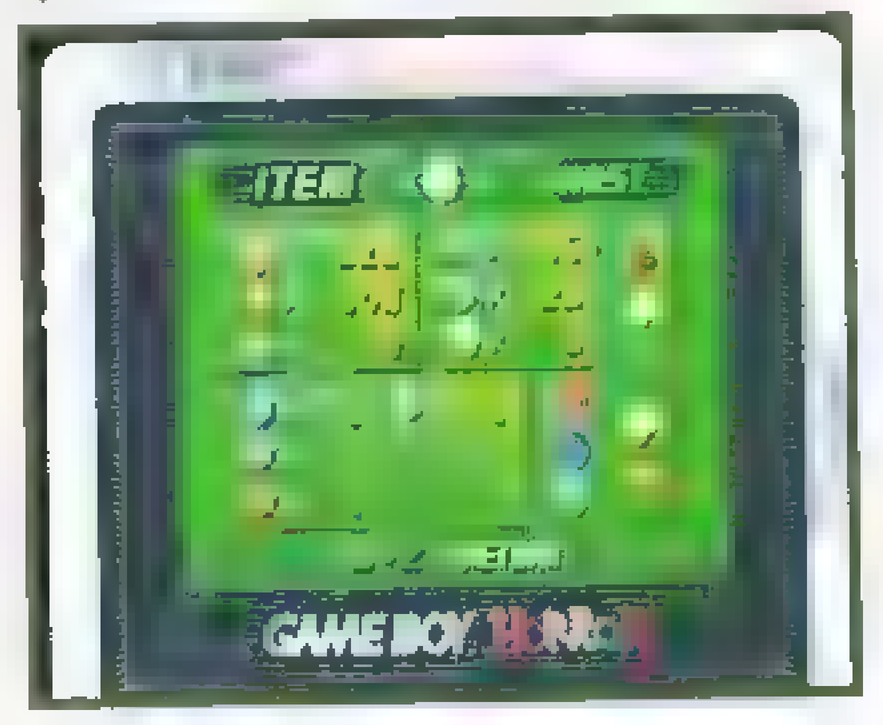
el hielo, por lo que puedes congelarlos para una fácil captura.



Hay fantasmas que te llegan a atacar con bombas o dejan cáscaras de plátano en el suelo para que te resbales y otros se escabullen atrás de ti para poderte agarrar y bajarte energía además de un poco de dinero, sacúdete rápidamente con el Control Stick para que te sueltes sin recibir daño.

GAME BOY HORROR

Este útil aditamento que el profesor E. Gadd te proporciona te ayudará a lo largo del juego. Con él te puedes comunicar con el profesor, ver el mapa de la mansión, además de que puedes checar tus ítems y los fantasmas que hayas conseguido y sus especificaciones.



Otra cosa que es bastante útil y a veces imprescindible es la vista de tercera persona. No puedes caminar de este modo ni atacar, pero puedes checar todo desde una mejor perspectiva, inclusive la cuarta pared de cada cuarto, que es la que se pone transparente para que veas la acción, pero sí está y de este modo puedes verla a detalle.



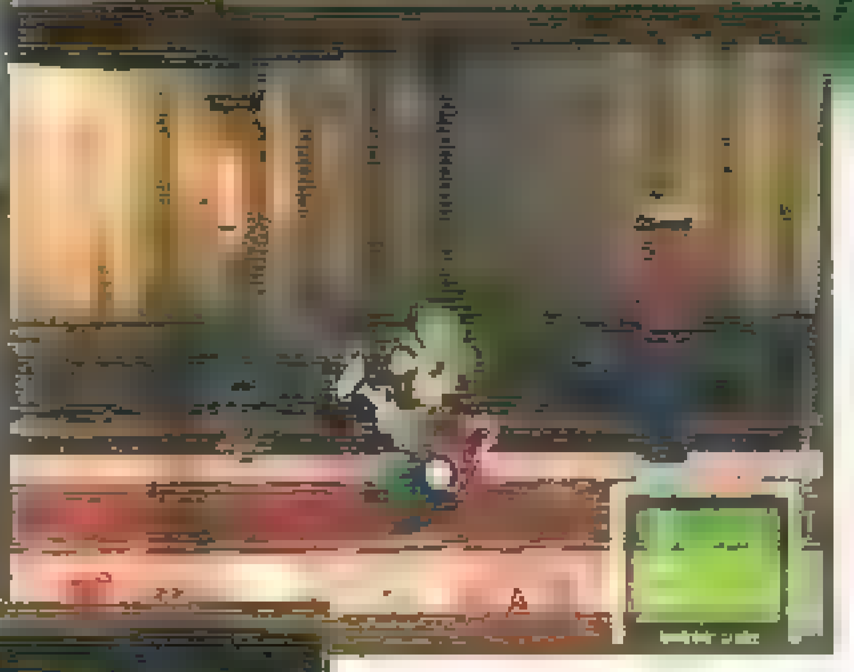
Puedes checar las cosas si presionas el botón A, para obtener una pista de para qué sirve o bien, una opinión de Luigi sobre lo que veas. Además es la manera de obtener información y pistas de los fantasmas de las pinturas al checar su corazón desde este punto de vista para poder capturarlos.

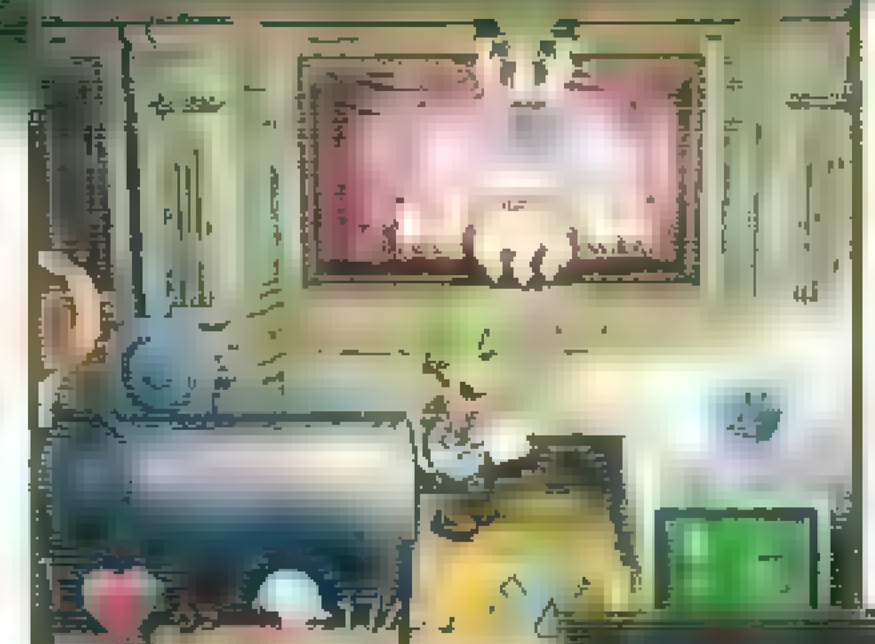


POLTERGUST 3000 ELEMENTAL

¿Recuerdas que te mencionamos que podías expeler aire con tu aspiradora si presionabas el botón L? Pues conforme vayas progresando en el juego podrás obtener tres medallas que le darán la capacidad a tu Poltergust 3000 de absorber fantasmas de elementos con el botón R y luego de usarlos para varias cosas con el botón L.

Los fantasmas de fuego pueden ser encontrados en algunas velas, candelabros o fogatas. Te sirven para encender velas que hacen que pase algo al iluminar un cuarto.





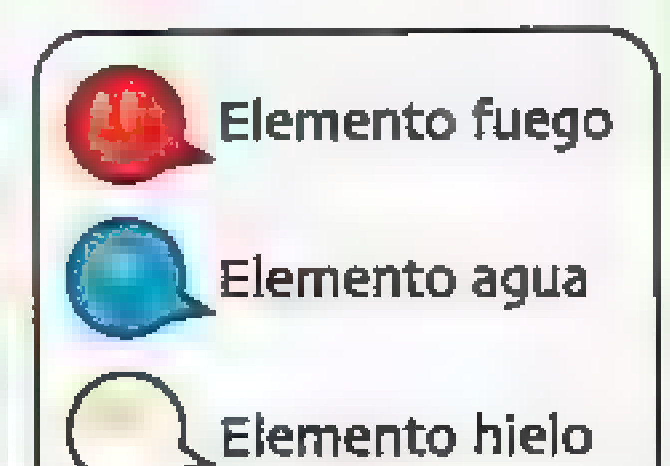
Los fantasmas de hielo los obtienes en distintos lugares como una cubeta de hielo o con algunos jefes. Te sirven para congelar a los fantasmas de agua, un río maloliente en el sótano y para congelar a los Boo.







Por su parte, los fantasmas de agua son muy comunes y los encuentras en las tinas de baño, en la fuente de afuera y en otros lugares. Te sirven mucho para apagar las puertas que están encendidas y para regar las plantas de la mansión, esto es un poco tedioso, pero obtienes mucho dinero por hacerlo.



Ten cuidado porque en ocasiones los fantasmas arrojan hongos venenosos que te convierten en Luigi pequeño (técnicamente, debería ser Super Luigi's Mansión) y no puedes usar la Poltergust 3000.



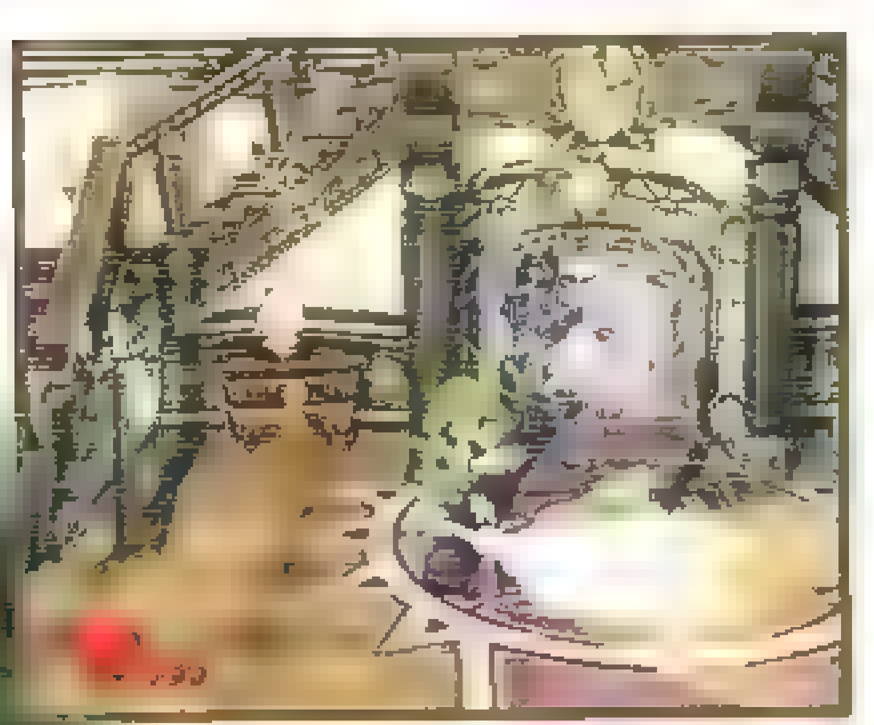




Los espejos de la casa son realmente warps que te llevan a la entrada principal, así que si quieres regresar rápidamente con un hongo a salvar o a la entrada, sólo mira a un espejo desde el Game Boy Horror (botón X) y presiona A.

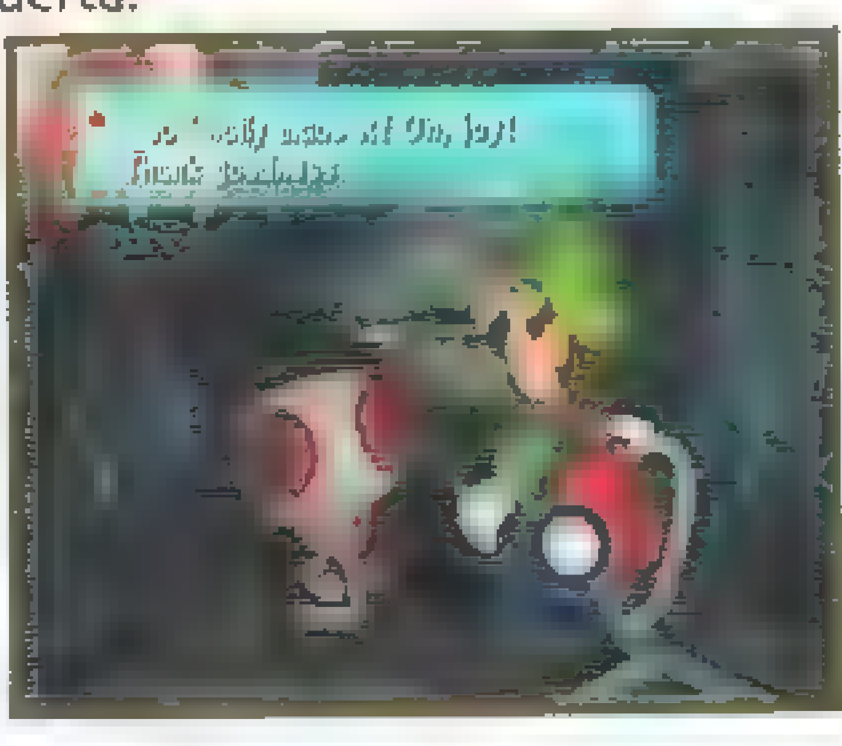
Área 1

Luigi's Mansión está dividido en cuatro principales áreas, en las que deberás cumplir con varias misiones que te entrenarán en lo que sigue del juego. Recuerda que esto no quiere decir que los pisos son las etapas, puedes ir y venir de cualquier parte de la mansión sin problema, pero hay una secuencia dentro de todo este embrollo. Como estamos seguros que no te tomará ningún problema pasar el entrenamiento del profesor con nuestros consejos básicos y sabiendo que ya tienes la primera llave, vamos directo a la primera puerta.



1 Foyer

Aquí obtienes la primera llave y de aquí el profesor te pone al tanto de la situación, además de que aprendes a usar la Poltergust 3000, ahora dirígete a la primera puerta.



Una vez que regreses a la mansión, encontrarás a un Toad. Estos pequeños personajes te ayudarán a lo largo de tu juego, procura encontrarlos a todos para que puedas salvar tu juego y continúes sin preocupaciones.



3 Waiting Room

Aunque es este cuarto no obtienes llave alguna, te dan dinero los y acceso al closet.

Después de liberar a los Boo, en este cuarto encontrarás a Bootha, quien posee 50 de HP; como verás los Boos van en aumento de HP, así como en su rapidez al escapar, aunque algunos son del mismo nivel de HP.





4 Closet

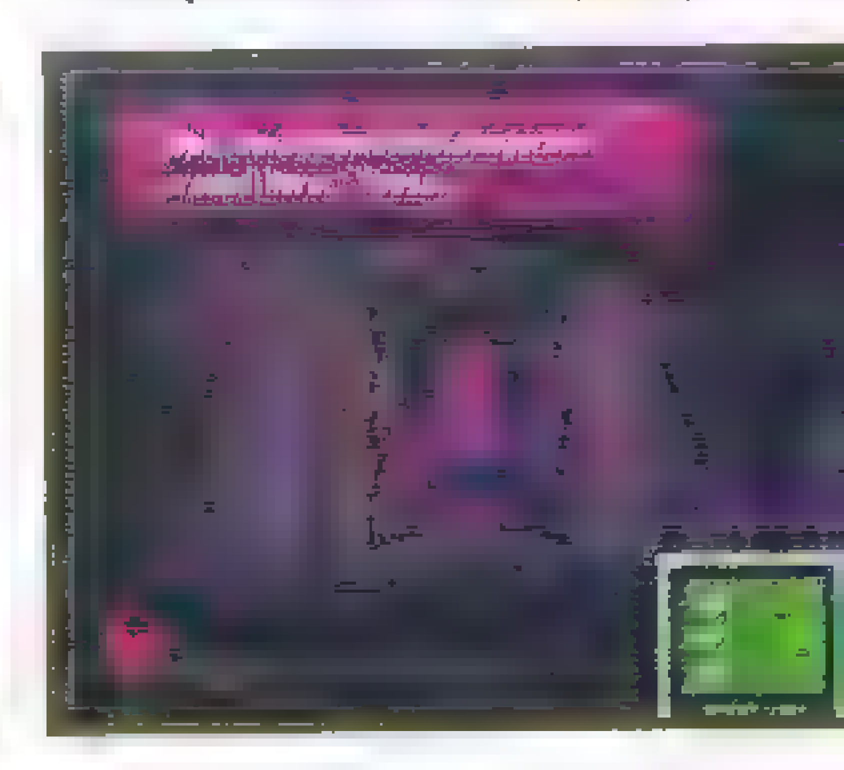
En este cuarto deberás enfrentar a muchos fantasmas, ten cuidado porque el espacio es muy reducido. Aquí obtienes una llave más, pero debes hacerla bajar con tu aspiradora. Ten cuidado con los fantasmas que arrojan cáscaras de banana pues te harán perder el control por un momento.



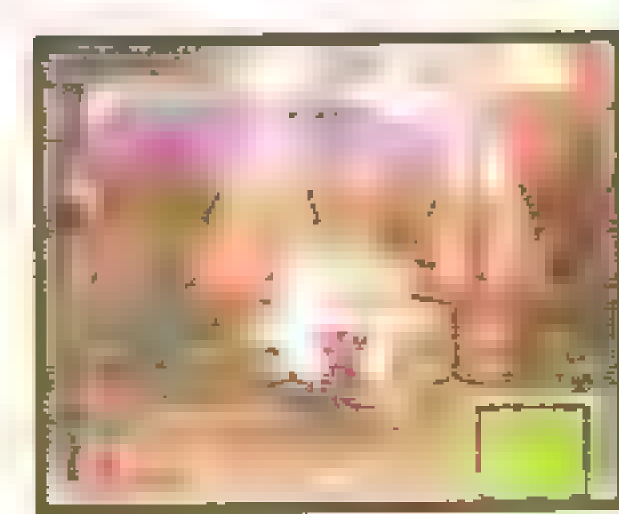
En este cuarto podrás encontrar otro Boo de nombre GameBoo Advance; no te confíes y captúralo para que no escape. Recuerda que una vez que captures un Boo, el Prof. E. Gadd salvará tu juego.

2 Parlor

Una vez que tengas la Poltergust 3000, podrás apagar las velas de este cuarto para que las pinturas se enojen y aparezcan los fantasmas; al atraparlos a todos, obtendrás una llave que te permitirá avanzar al siguiente cuarto.



Cuando sea el momento en el que hayas liberado a los Boo en este cuarto encontrarás a Bamboo, quien tiene 30 de HP, captúralo rápidamente para evitar que escape.





5 2nd Floor Balcony

Aquí encontrarás a un honguito que te ayudará a salvar tu juego; desde este balcón se puede ver el Cementerio (no el de videojuegos), pero todavía no podrás ir allá. Recuerda regresar aquí cuando tengas el poder de lanzar agua para que obtengas más dinero de las plantas. En el pasillo encontrarás puertas que realmente son trampas, checa en tu Game Boy Horror para que no te sorprendan y evites perder dinero.

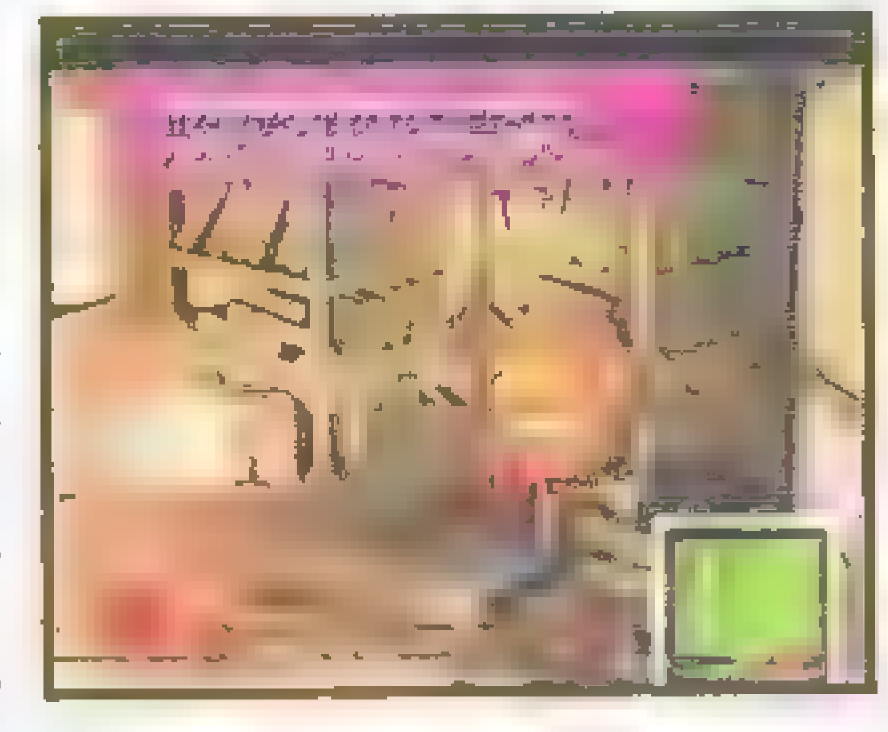
6 Study

Aquí encontrarás al primero de los fantasmas de la galería, el refinado Neville, quien pasa su otra vida leyendo los libros que le faltaron en su vida pasada. Debes tener cuidado con el libro que hace flotar hacia él pues puede pegarte. Para capturar a este fantasma, debes esperar a que bostece; en ese momento debes alumbrarlo con tu lámpara para descubrir su corazón y que lo puedas jalar con la Poltergust 3000.





Una vez que captures a Neville, checa los libros del estante con el botón A para que conozcas ciertos secretos sobre la captura de varios fantasmas de las pinturas. Recuerda checar todo lo que puedas en cada cuarto una vez que haya quedado limpio.





Cuando los Boos estén libres, aquí encontrarás al escurridizo Taboo, que tiene 50 de HP.

7 Master Bedroom

En este otro cuarto está la linda Lydia que pasa la otra vida peinando su cabello. Para poder capturar a esta vanidosa fantasma debes usar la Poltergust 3000 para que descubras la ventana que tiene el vidrio estrellado jalando la cortina; de esta manera, Lydia se levantará a cerrar la cortina y es cuando se descuida y puedes capturarla.

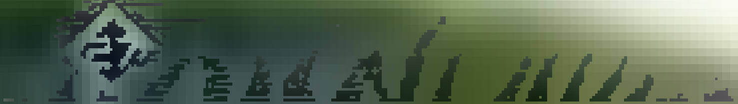




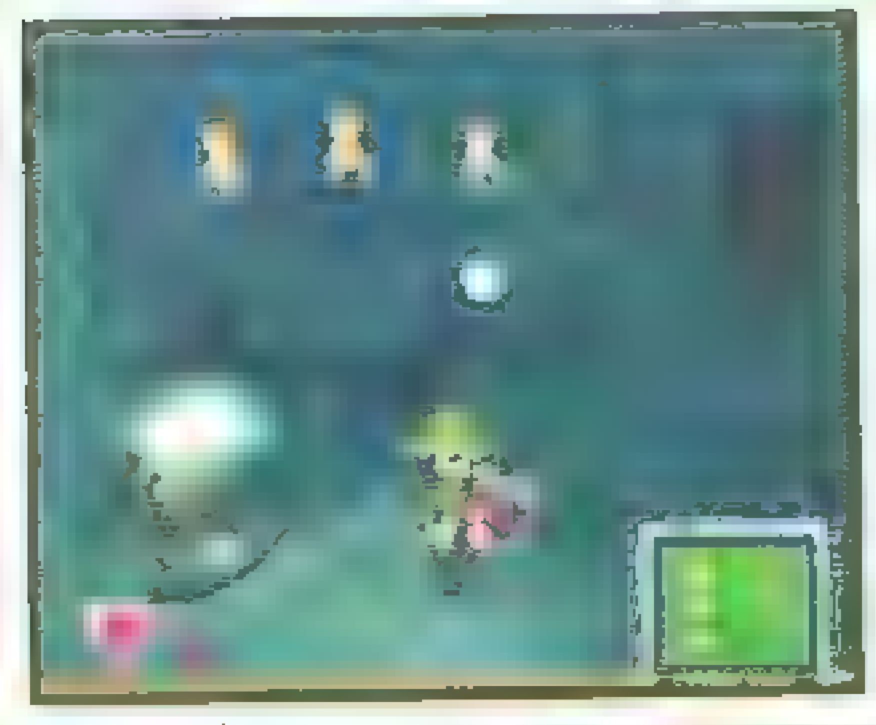


Una vez que los Boos merodeen por la casa, aquí podrás encontrar a Boolicious, que tiene 30 de HP, no pienses que sabe como dice, sólo captúralo sin piedad.





8 Nursery



El pequeño Chauncey está durmiendo plácidamente y sería peligroso que lo despertaras, pero lamentablemente debes hacerlo para continuar tu juego. Para lograr hacer que despierte, debes jalar su pequeño caballo de madera para que lo muevas y Chauncey reaccione. Una vez que esté despierto, deberás pegarle con la pelota, sólo jálala con tu aspiradora y luego suéltala en dirección del bebé. Ten cuidado de los ositos que vuelan hacia ti, pues te causarán daño si te golpean.



En este cuarto encontrarás un corazón que te recupera 50 Hit Points, está en la cómoda de la esquina. Tómalo antes de que intentes despertar a Chauncey para que tengas la mayor vida posible al enfrentarlo.



.Aquí encontrarás un Boo más llamado Turboo, tiene 50 Hit Points, así que no lo dejes escapar.





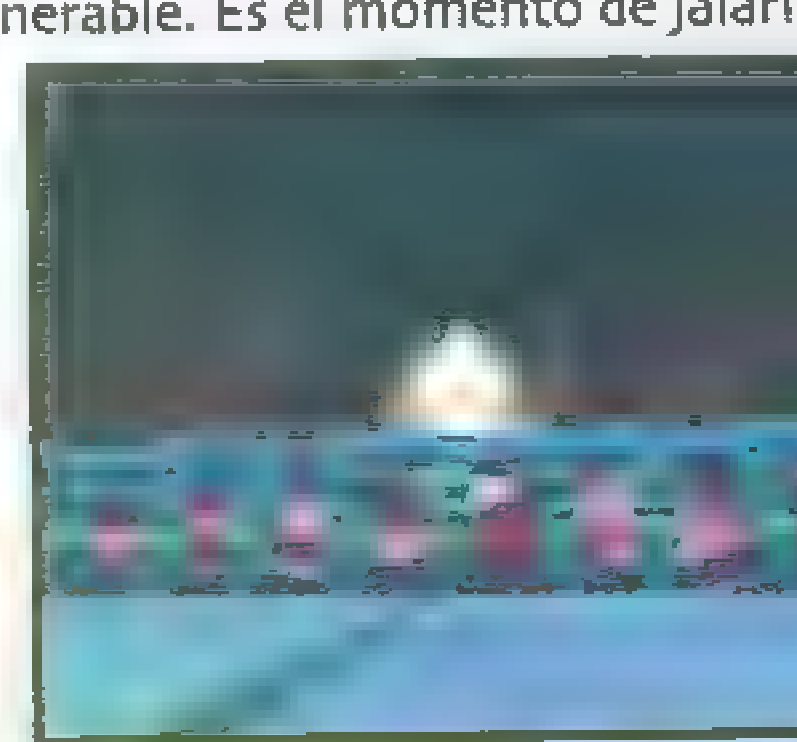
9 Jefe de Area

CHAUNCEY



El pequeño Chauncey resulta ser más peligroso de lo que parecía, al enfurecerlo, él te transportará a su cuna donde crecerá enormemente. Para que lo puedas capturar debes primero esquivar a los caballitos que vuelan hacia ti; para hacerlo, sólo quédate quieto y cuando se voltee hacia ti, camina rápidamente a un lado y repite la jugada. Cuando sean dos los caballos, mejor quédate quieto enmedio de los dos para que pasen de largo sin tocarte.

Ahora Chauncey hará aparecer varias pelotas que rebotarán, mantente en movimiento para esquivarlas. La última se quedará sobre la cuna, succiónala con la Poltergust 3000 y lánzasela a Chauncey para que lo golpees y quede vulnerable. Es el momento de jalarlo con la aspiradora, pero si se zafa, esquiva sus rebotes hasta que vuelva a hacer aparecer los caballitos, repite la jugada para capturarlo y que obtengas la llave.







Area 2

La segunda parte de tu aventura se llevará a cabo básicamente en el primer piso; aquí encontrarás más indicios sobre el paradero de tu hermano Mar o y obtendrás tus primeras medallas para manipular los elementos con tu Poltergust 3000. Además, los molestos Boos por fin podrán ser liberados y se esparcirán por toda la casa, así que tu trabajo apenas comienza.

1 Bathroom



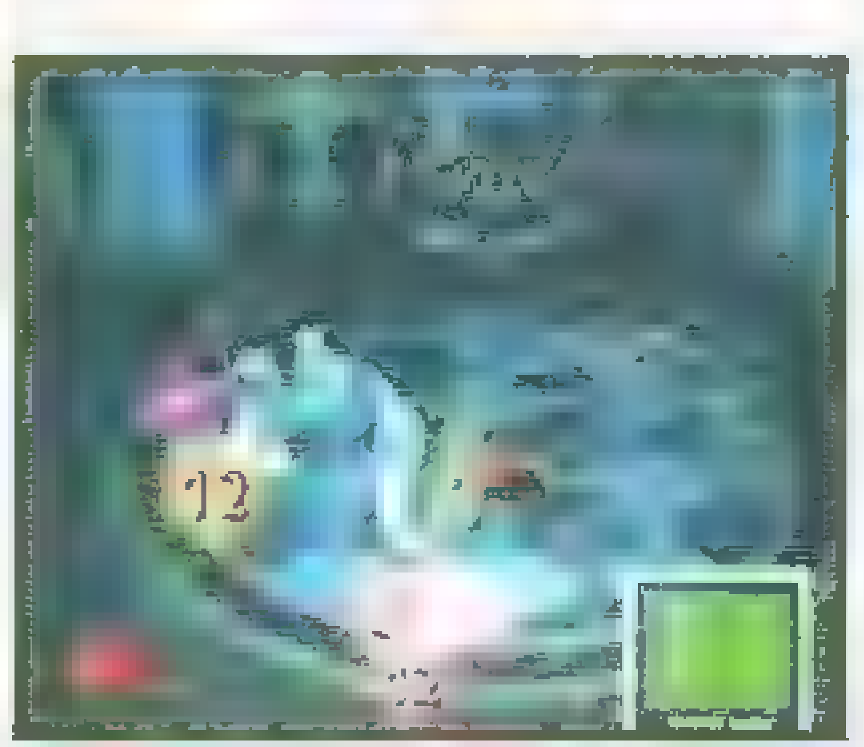
La única puerta que está sin abrir en el primer piso es el cuarto de baño (¡por suerte, si no, después pasan accidentes!), captura a los fantasmas de ese cuarto y obtendrás una lave para proseguir con tu aventura; no te preocupes si está fuera de tu alcance, podrás succionarla con tu Poltergust 3000.

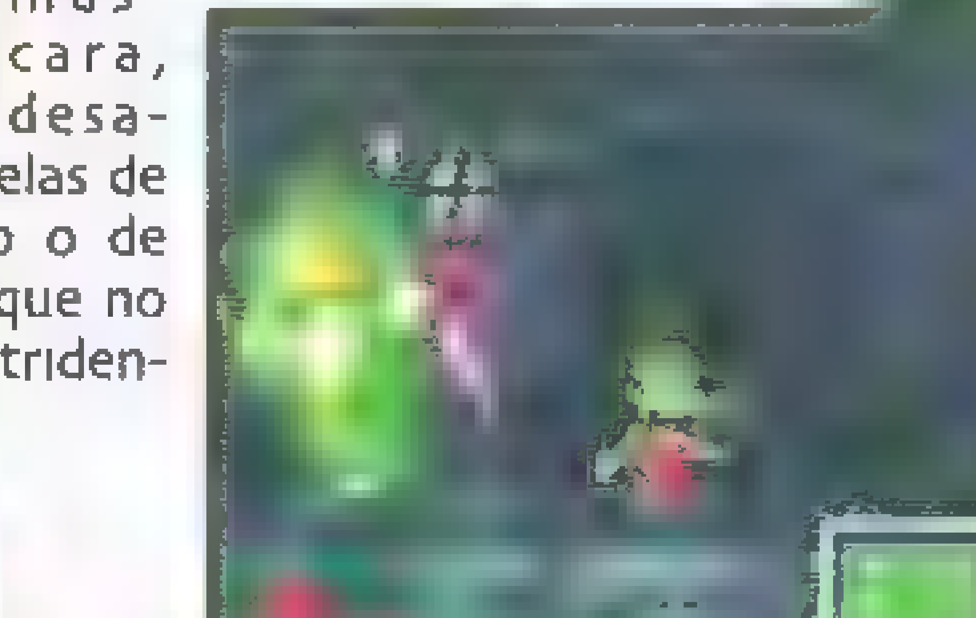


2 Ballroom

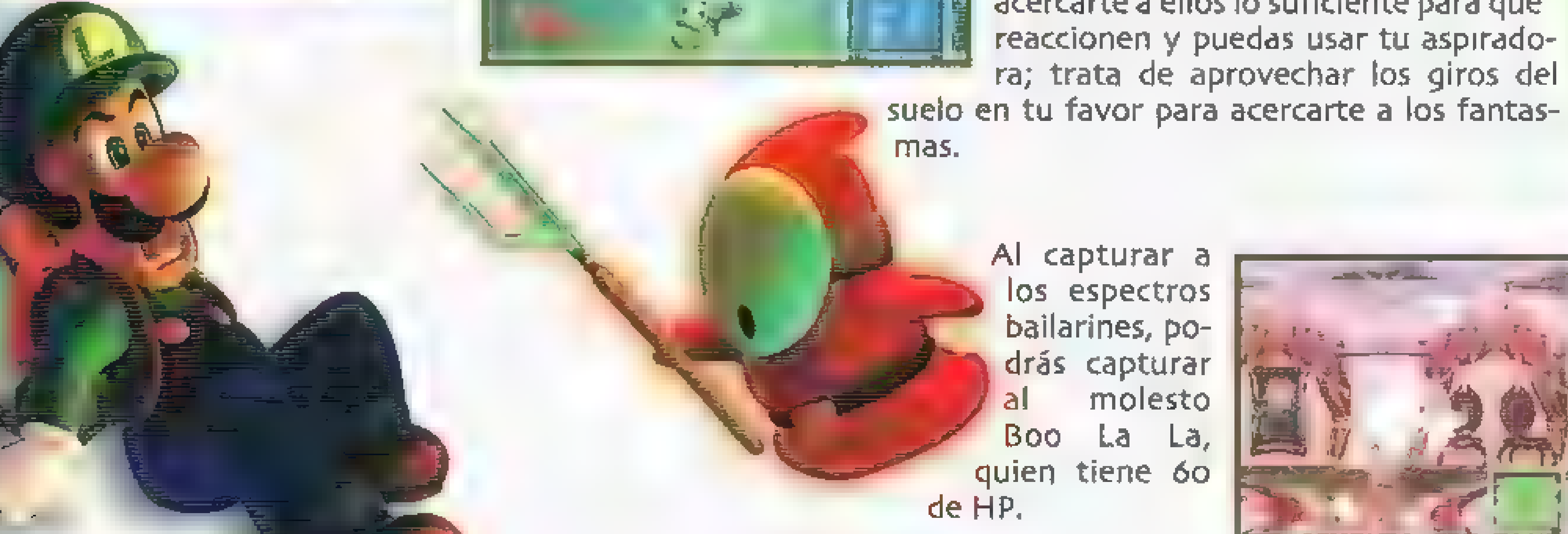


Aquí enfrentarás unos fantasmas nuevos, los Shy Guy. Probablemente sean los espectros de los Shy Guy que haz eliminado en los juegos de Mario y que vienen por venganza; pero de cualquier manera, debes capturarlos. El chiste es que traen sus máscaras, que impiden que los alumbres con tu linterna; sólo succiónaselas con tu aspiradora para que se las quites y quedarán vulnerables, pero debes ser rápido, pues una vez que pierdan su máscara, desaparecerán y tendrás que quitárselas de nuevo. Trata de hacerlo rápido o de capturarlos de dos en dos para que no tengas qué preocuparte por sus tridentes.





Aquí enfrentarás a dos fantasmas bailarines que pasan su tiempo en este cuarto haciendo lo que más les gusta. Estos fantasmas no son tan difíciles de capturar, sólo deberás acercarte a ellos lo suficiente para que reaccionen y puedas usar tu aspiradora; trata de aprovechar los giros del suelo en tu favor para acercarte a los fantasmas.



Al capturar a los espectros bailarines, podrás capturar al molesto Boo La La, quien tiene 60 de HP.



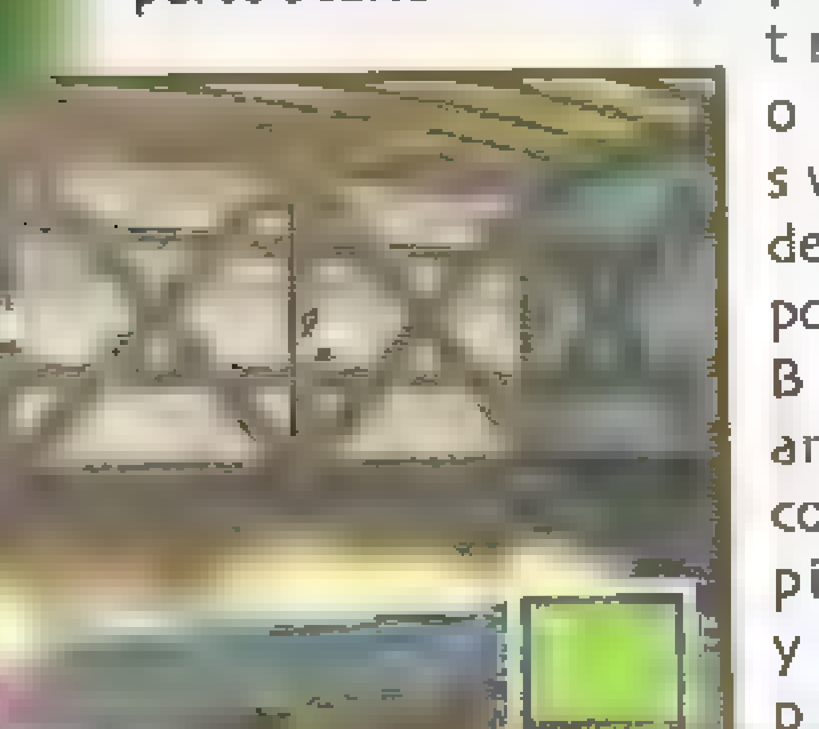
3 Storage Room



En este cuarto se suscita una invitable tragedia. Tal vez parezca que no hay mucho aquí,



pero primero captura a los fantasmas, ahora, recuerda la técnica de revisar la cuarta pared con ayuda de tu Game Boy Horror para que descubras un Switch que está en esa pared. Una vez que lo presiones, se activará un mecanismo que abrirá una parte oculta del cuarto; aquí encontrarás otro switch detrás del poster del Boo, arráncalo con tu aspiradora y podrás presionarlo.



Ahora no te quedes llorando por el error, sólo ve y captura a los Boo.





El molesto Game-Boo será tu presa en este cuarto, tiene 50 de HP así que no lo dejes escapar.

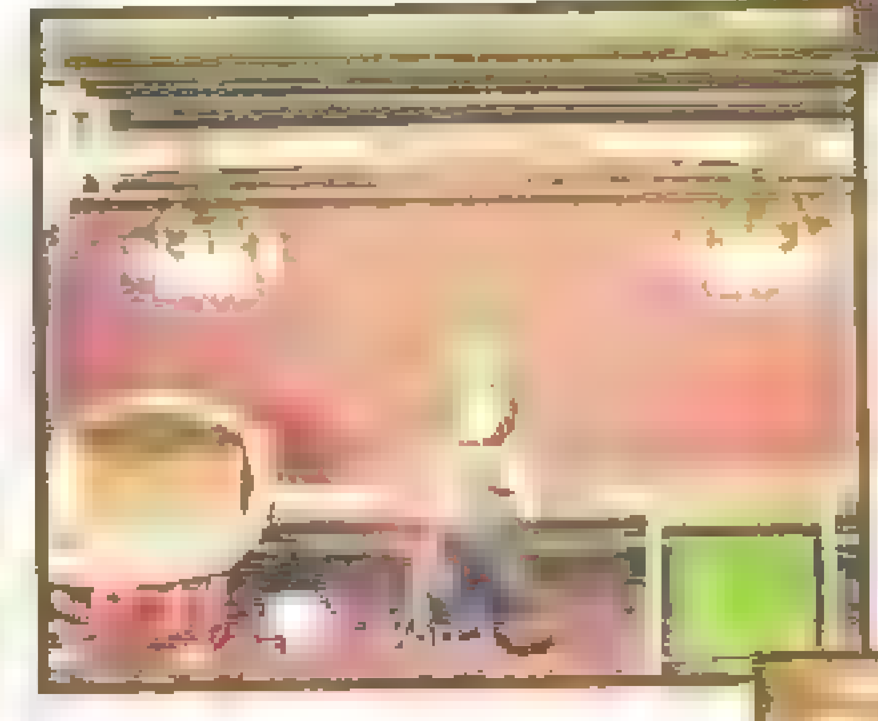
4 Washroom

Una vez que hayas capturado algunos de los Boo (cinco en total), Toad te permitirá explorar este cuarto para que encuentres una llave que él dejó caer al excusado, no te preocupes, con presionar A en el baño la recuperarás. La llave abre el cuarto de la adivinadora, pero sigue al siguiente cuarto, que es el del espejo.

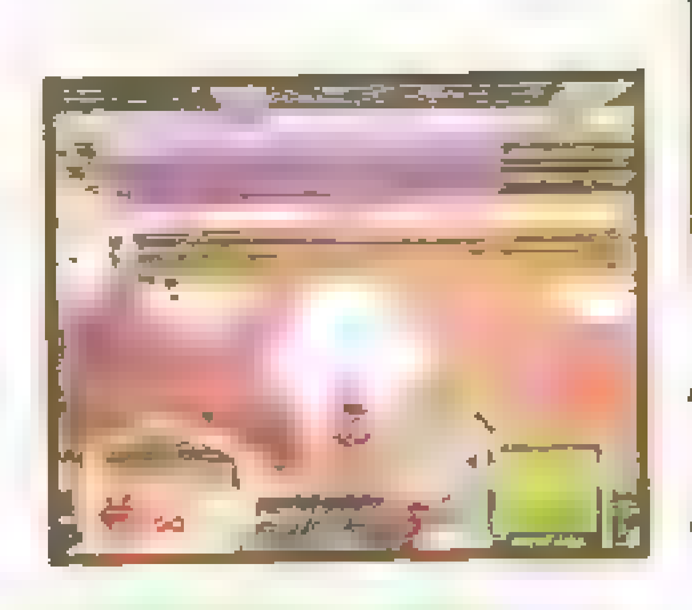


5 Minor Room

En este cuarto deberás capturar a los fantasmas guiándote por su reflejo, al tenerlos a todos, obtendrás la medalla que te permite capturar a los fantasmas del fuego y usarlos para muchas cosas con la ayuda de tu aspiradora. Lo primero que debes hacer es usar el elemento para prender las velas de este cuarto y que desaparezca el campo de fuerza de la puerta.







Aquí aparecerá Kung Boo, de 40 HP, ten cuidado o podrá escapa al pasillo.



6 Fortune-Teller's Room



Este es un cuarto al que deberás regresar un par de veces para poderlo limpiar. Aquí encontrarás a Madame Clairvoya, quien te ayudará dándote algunas pistas del paradero de Mario si le llevas las pertenencias de éste. Para hacer aparecer a esta misteriosa fantasma, debes alumbrar su bola de cristal por unos momentos. Lo que puedes hacer por el momento es prender las velas de su cuarto para que obtengas una llave más.

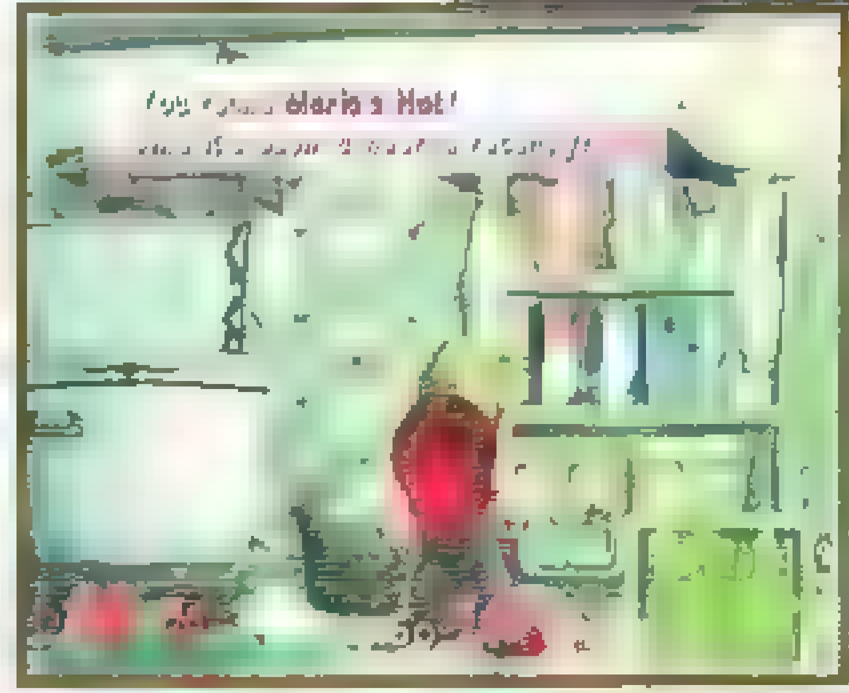




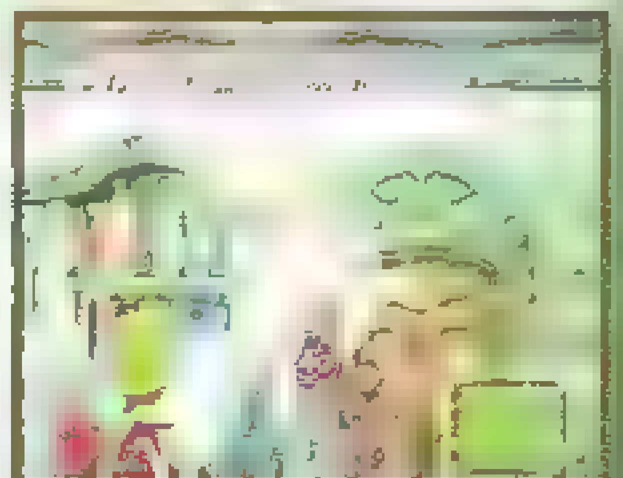
7 Laundry Room

Aquí deberás limpiar este cuarto para encontrar una de las preciadas posesiones de tu hermano Mario: su gorra, que está en la lavadora. Llévasela a Madame Clairvoya para que te dé una pista del paradero de tu hermano.





Aquí encontrarás al Boo que se hace llamar Boogie, de 40 HP.



8 Butler's Room



Para limpiar este cuarto, debes traer aquí a Shivers, el mayordomo. Para lograrlo, debes buscarlo en el pasillo del primer piso y encender el candelabro que trae con el elemento del fuego para que el sirviente se vaya al cuarto, síguelo y captúralo en su cuarto.



PeekaBoo es el fantasma que encontrarás en el cuarto de Shivers, tiene 40 HP.

9 Hidden Room



Este cuarto está lleno de tesoros, pero también de fantasmas con los que deberás usar el fuego para poder alumbrarlos. Para llegar a él, debes seguir los pasos de los ratoncitos-fantasma que van a un agujero de la pared. Mira el hoyo con tu Game Boy Horror para que seas llevado ahí de una manera poco ortodoxa; para salir, usa el mismo método.

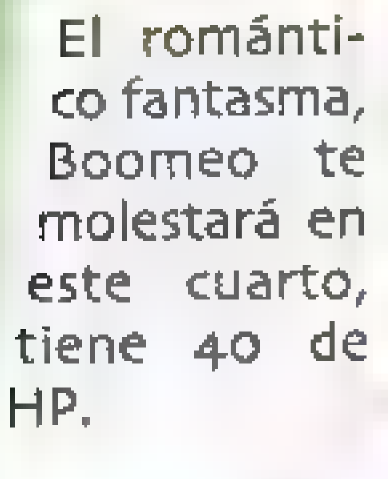


GumBoo, de 40 HP, será el Boo a capturar aquí.

10 Conservatory



En este cuarto te enfrentarás a un reto no muy difícil, pues la bella Melody Pianissima te deleitará con una melodía y deberás adivinar de dónde proviene la pieza. Para hacer que Melody aparezca, debes poner a tocar todos los instrumentos del cuarto. Una vez que le respondas, Melody hará que vuelen unas páginas que deberás aspirar, cuando tengas todas, podrás capturarla de la manera tradicional.





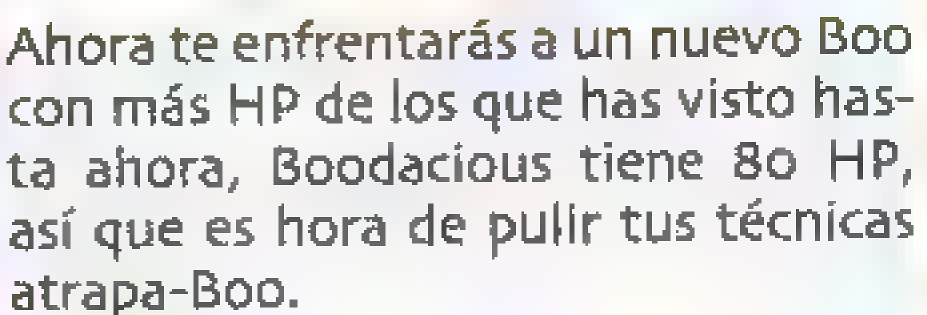
El romántico fantasma, Boomeo te molestará en este cuarto, tiene 40 de HP.

11 Dinning Room

En este cuarto encontrarás al glotón de Mr. Luggs, quien pasa todo el tiempo comiendo. Para capturarlo debes encender todas las velas del cuarto y podrás verlo, ahora aspira su comida hasta que desaparezca. Si los sirvientes tratan de servirle de nuevo, captúralos rápidamente para evitarlo. Cuando tenga aspirada toda la comida Mr. Luggs te lanzará bola de fuego, esquívalas hasta que se canse y se deteng en la mesa, es hora de que lo captures sin piedad.





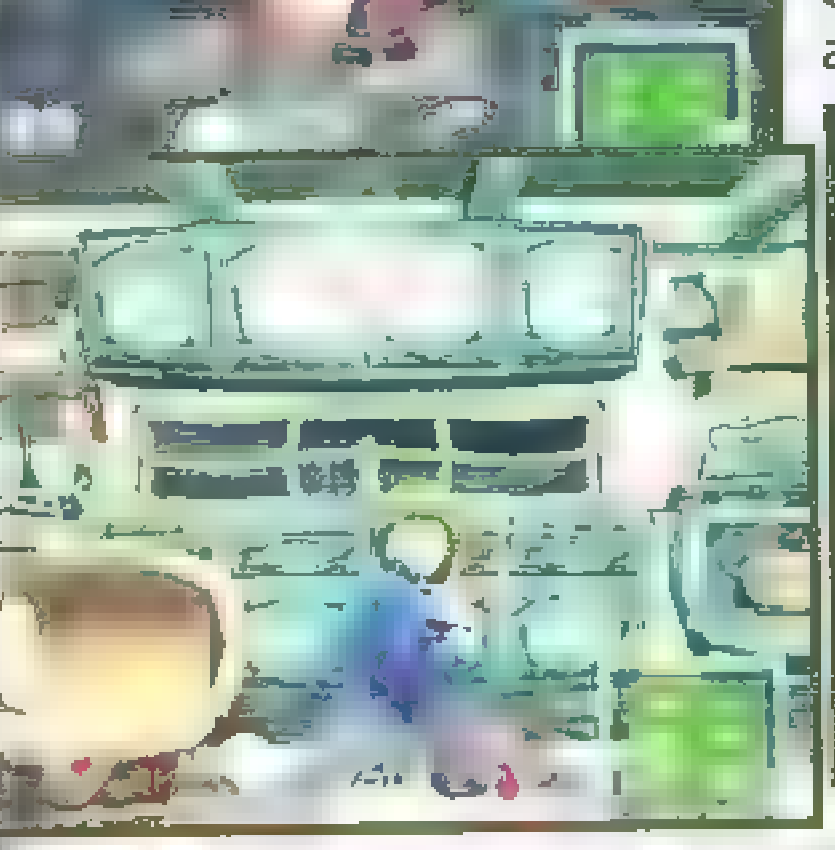


Ahora te enfrentarás a un nuevo Boo con más HP de los que has visto hasta ahora, Boodacious tiene 80 HP, así que es hora de pulir tus técnicas atrapa-Boo.



12 Kitchen

En esta cocina deberás usar agua y fuego para limpiarla. Primero captura lo sartenes que vuelan y podrás buscar al fantasma que está en la nevera. Ahora usa el elemento del fuego en el fantasma para hacerlo vulnerable, pueda capturarlo y obtener la medalla para poder manipular el agua; ahora puede apagar la puerta que está en llamas y salir al patio.



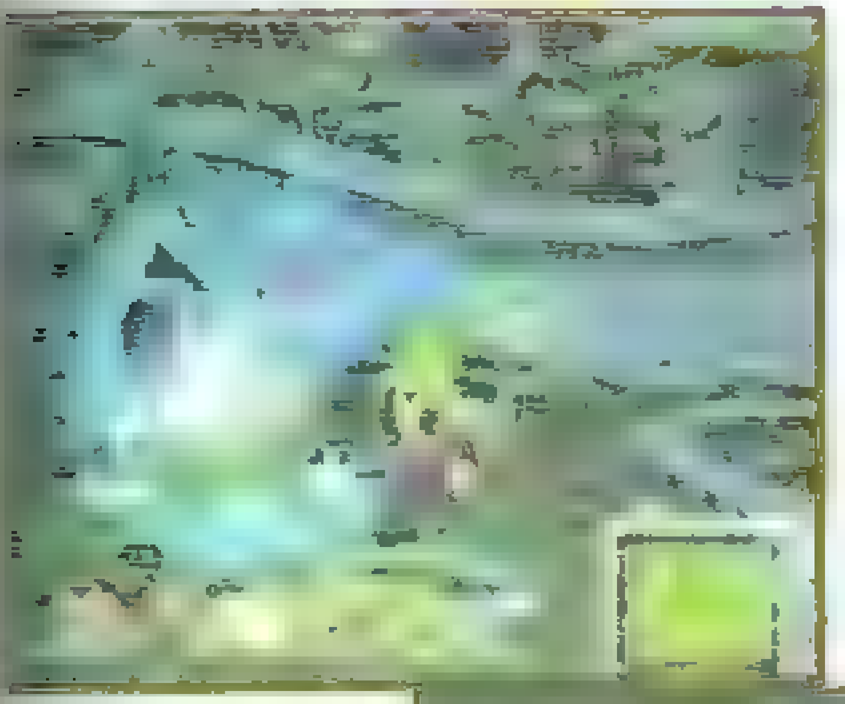




Antes de qu salgas, busc a Booliga para que l captures salves el jue go de un vez. Tien 80 HP.



13 Boneyard

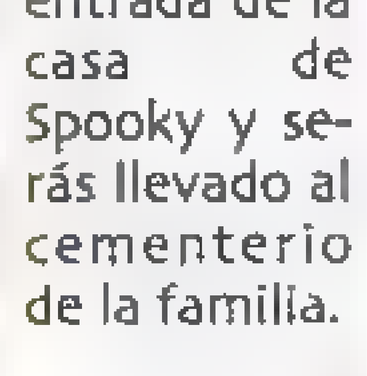


Spooky, el bulldog de la familia es un perro un tanto gruñón, pero no es una gran amenaza. Primero llena de agua tu Poltergust 3000 en el fregadero de la cocina para que llenes su cuenco de agua, una vez que Spooky tome un poco de agua, te empezará a perseguir por el patio. Después aparecerá un esqueleto-fantasma que deberás capturar y al hacerlo, dejará un hueso con el que Spooky se distraerá, es el momento de capturarlo.





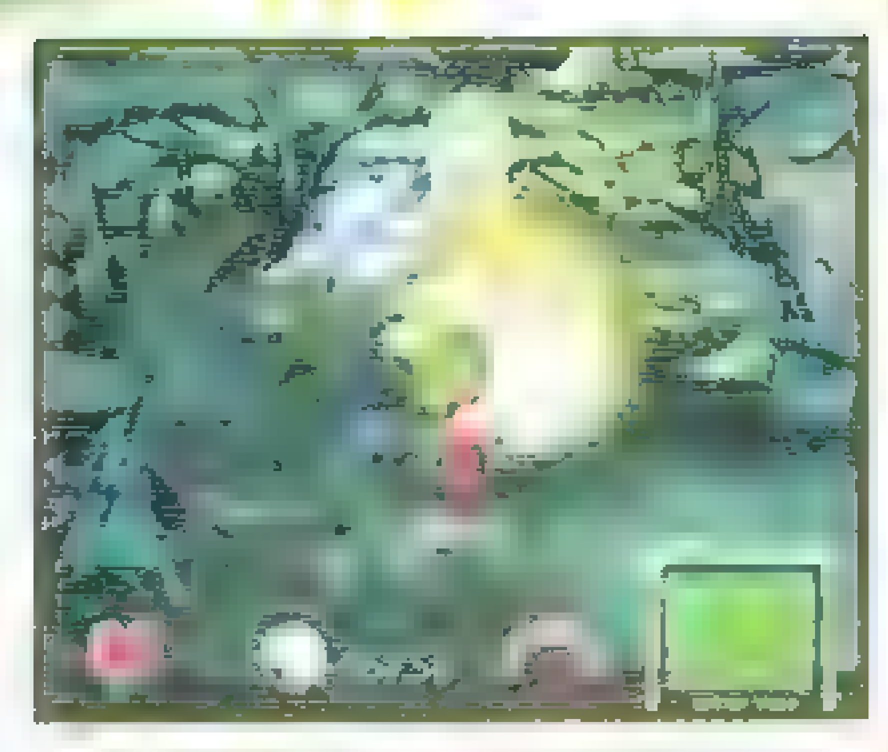
Ahora usa tu Game Boy Horror para mirar la entrada de la casa de Spooky y serás llevado al cementerio de la familia.





14 Graveyard

Aquí deberás encargarte de los esqueletos-fantasmas para poder tener acceso al jefe de la segunda área, que se encuentra en la lápida principal. Busca en las lápidas corazones, pues no podrás salir de aquí hasta que derrotes al jefe.

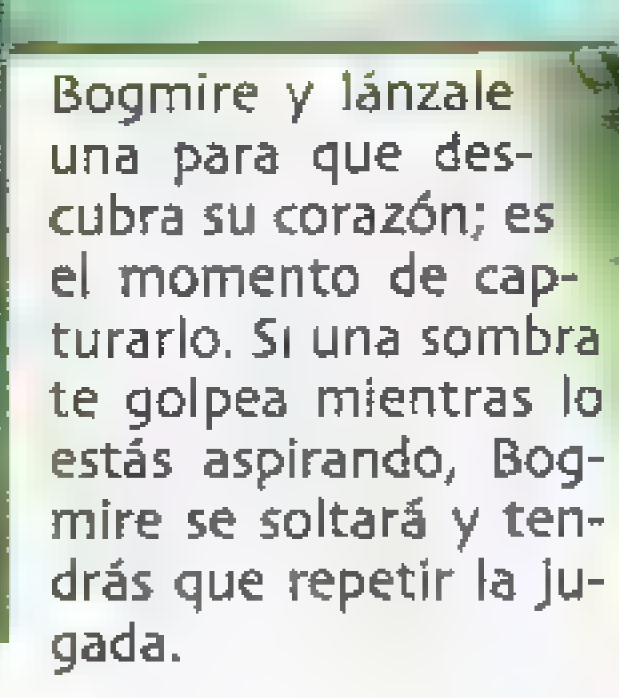


15 Jefe de Area



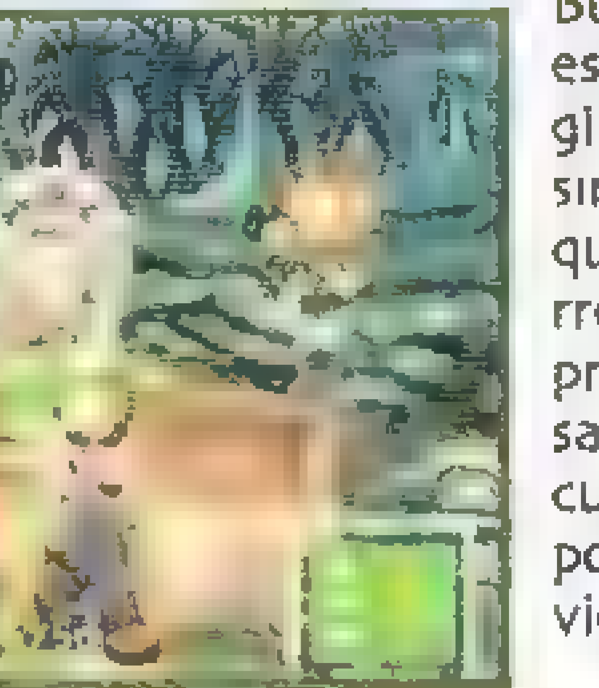


Para poder encargarte de este escurridizo fantasma, debes valerte de las sombras que aparecen. Bogmire es el único fantasma de color rosa, así que lo reconocerás fácilmente. Usa tu Poltergust 3000 para que jales las sombras y las mantengas para ser disparadas, enfoca a Bogmire y lánzale una para que descubra su corazón; es el momento de capturarlo. Si una sombra te golpea mientras lo estás aspirando, Bogmire se soltará y tendrás que repetir la jugada.





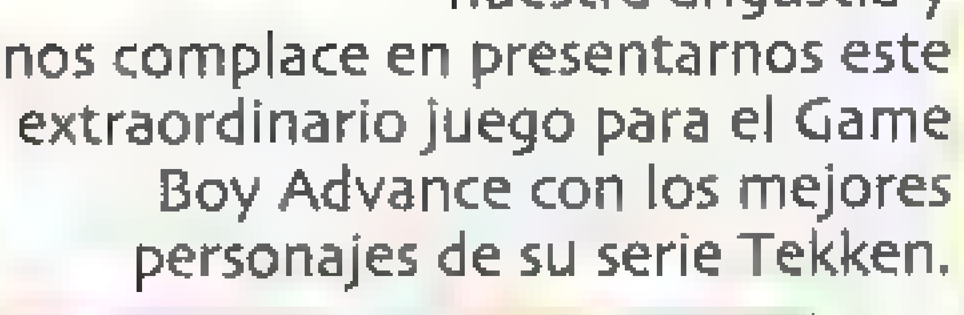
Bueno, esta es la primera parte de este Curso Nintensivo sobre Luigi's Mansion, esperamos que te sirva de mucho, aunque todavía queda mucho camino por recorrer, así que no tengas miedo en practicar un poco y explorar la casa, que todavía faltan muchos cuartos por recorrer y fantasmas por capturar. ¡Hasta el mes que viene!




Nintendo
NINTENDO
GAMECUBE

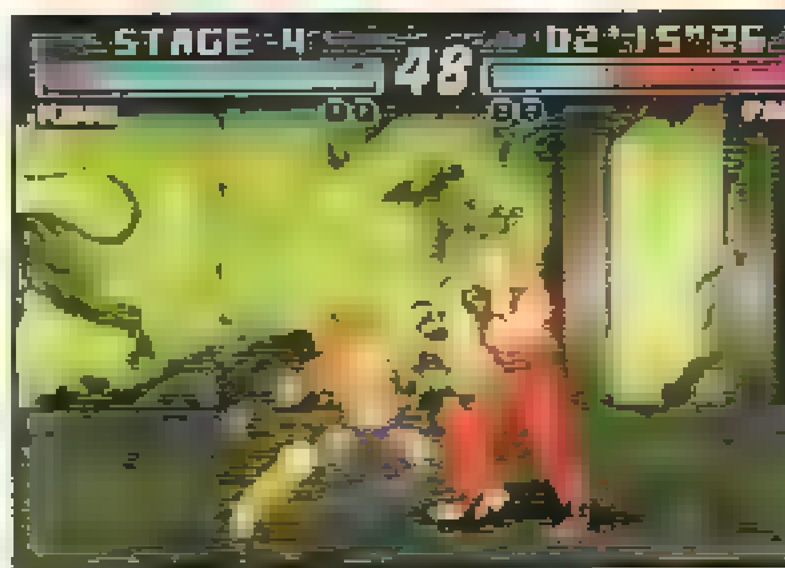
A FONDO

TEKKEN ADVANCE





Desde hace mucho tiempo, todos los seguidores de Nintendo hemos sufrido las consecuencias de las extrañas decisiones de las compañías, pero en esta ocasión Namco ha escuchado nuestra angustia y nos complace en presentarnos este extraordinario juego para el Game Boy Advance con los mejores personajes de su serie Tekken.

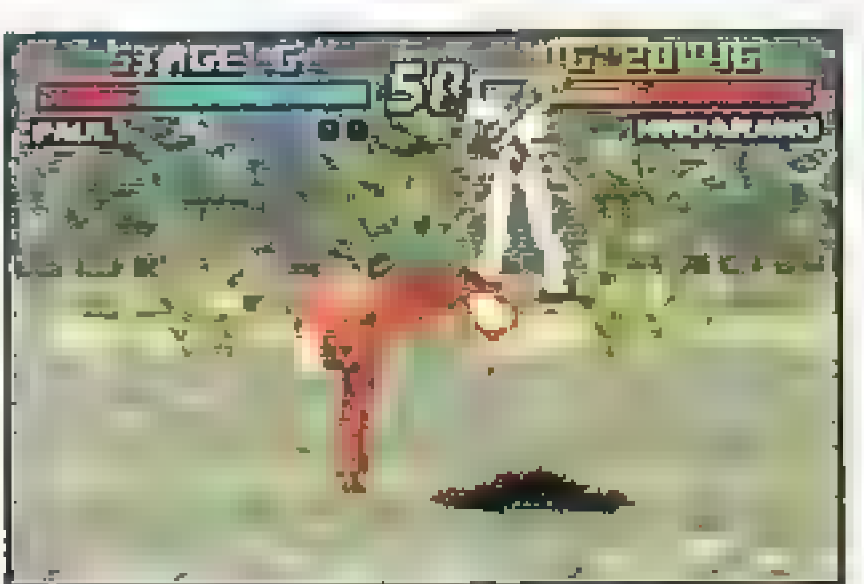


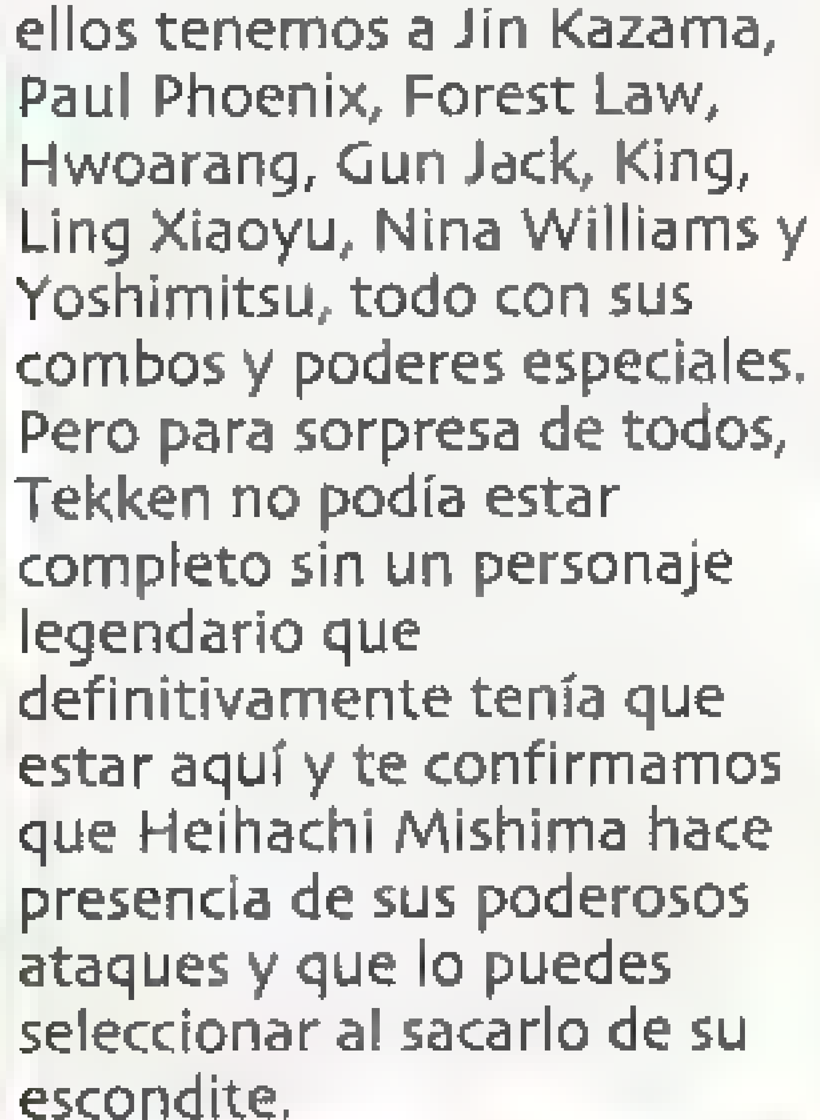


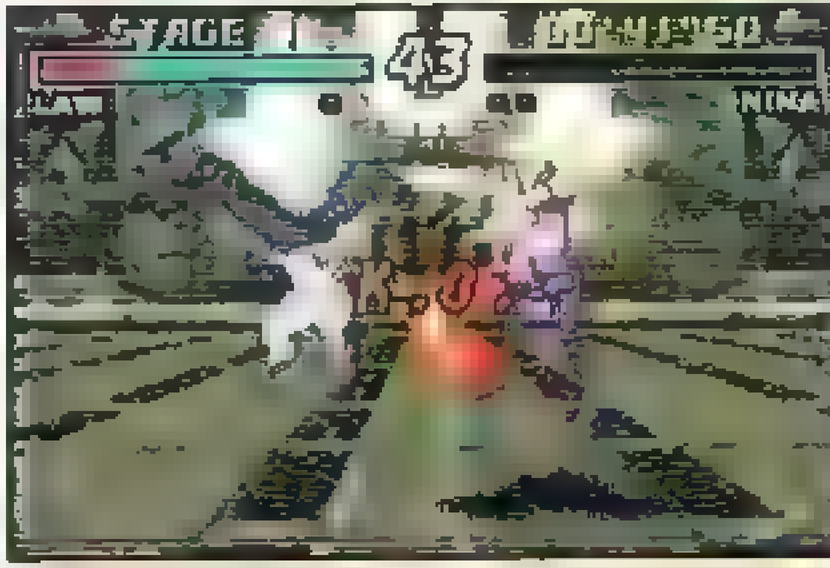
En sí, es una conversión del aclamado Tekken 3 en donde vario personajes luchan por conquistar este gran torneo y convertirse en el "Rey del Puño de Acero".

TEKKEN ADVANCE

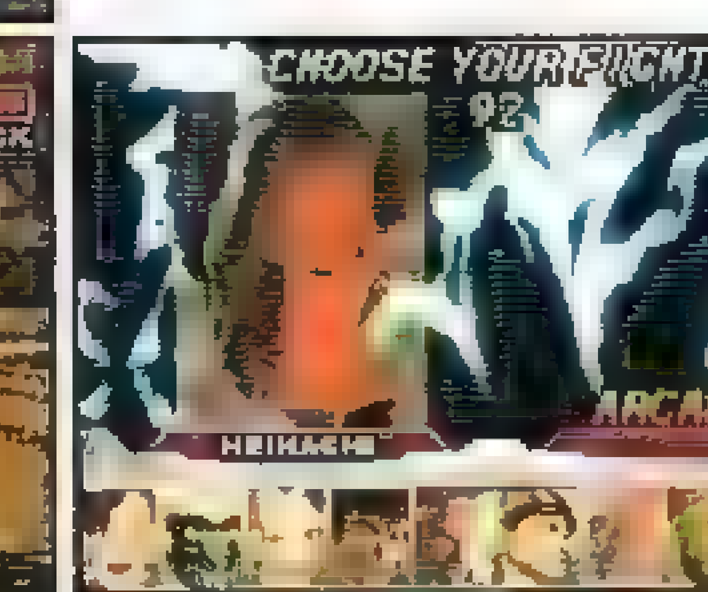
Como es conocimiento de todos, al sistema aún no le es posible desplegar polígonos tan sofisticados como lo requeriría el juego, pero la gente de Namco no se dieron por vencidos y digitalizaron varios de los personajes para poder pelear con ellos en esta fantástica adaptación. Entre ellos tenemos a Jin Kazama, Paul Phoenix, Forest Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Ling Xiaoyu, Nina Williams y Yoshimitsu, todo con sus combos y poderes especiales. Pero para sorpresa de todos, Tekken no podía estar completo sin un personaje legendario que definitivamente tenía que estar aquí y te confirmamos que Heihachi Mishima hace presencia de sus poderosos ataques y que lo puedes seleccionar al sacarlo de su escondite.













HEIHACHI MISHIMA

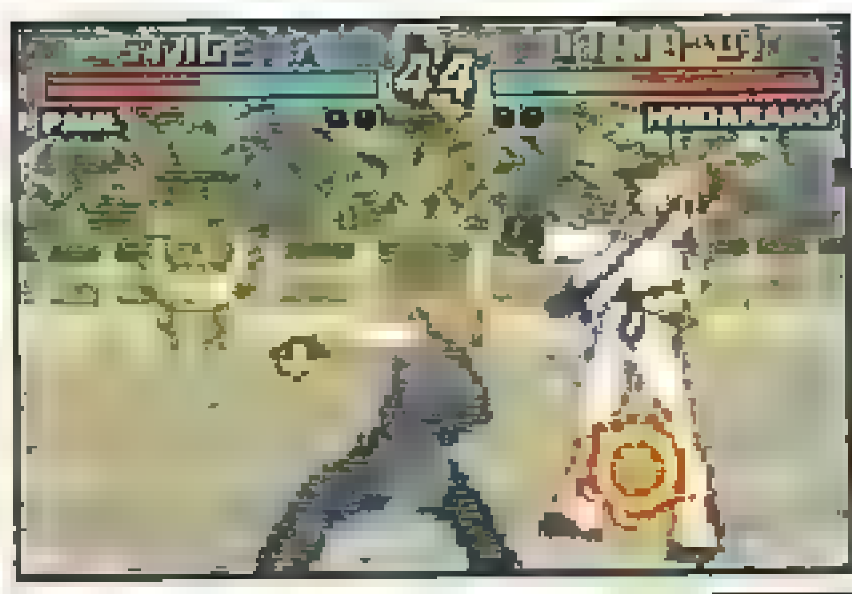
JIN KAZAMA

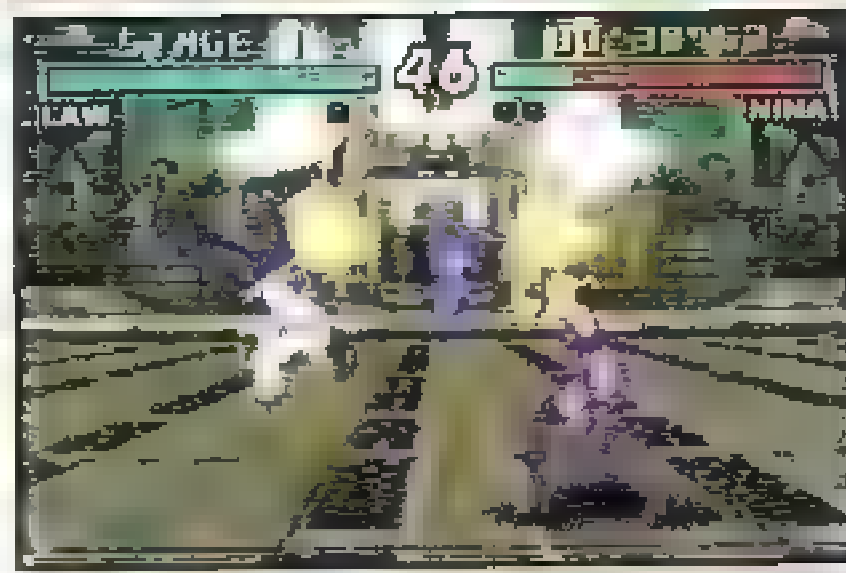


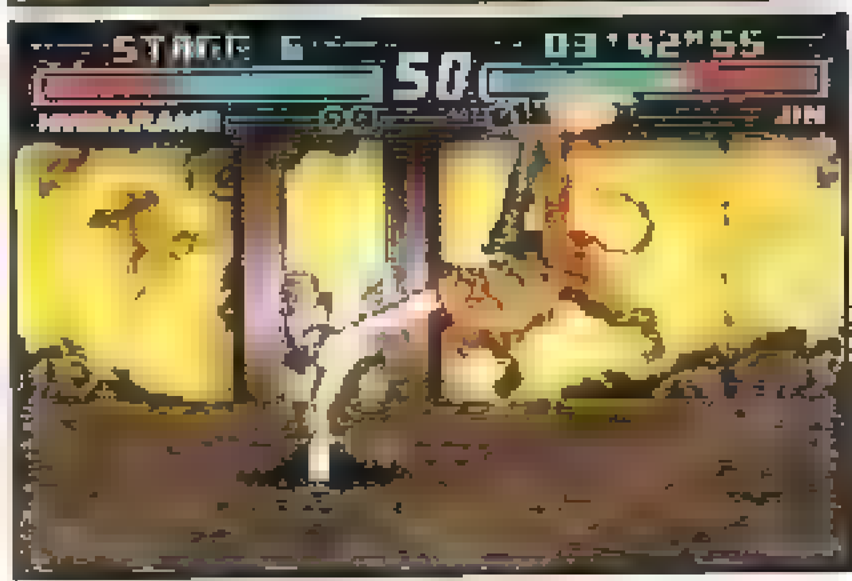




El modo de juego se ha visto un poco afectado por el hecho de tener que utilizar únicamente dos botones para atacar cuando en su versión original utilizas cuatro. El resumen fue utilizar un botón para patadas y otro para golpes mientras que los botones superiores se utilizan para efectuar un agarre y el otro para cambiar el personaje. Al principio nos pareció algo verdaderamente catastrófico, sin embargo, una vez que comenzamos a jugarlo, nos pareció de lo más dinámico que jamás hemos jugado. A pesar de que los combos son algo sencillos, la velocidad y los valores de los golpes con los personajes son verdaderamente sorprendentes. Por si fuera poco, para darle una mejor ambientación, hicieron los escenarios en un excelente trabajo de simulación de 3D, para que puedas esquivar a los lados mientras que la defensa la pusieron normal, con esto queremos decir que haciendo el control hacia atrás o simplemente sin moverte podrás bloquear los ataques enemigos.









TEKKEN ADVANCE

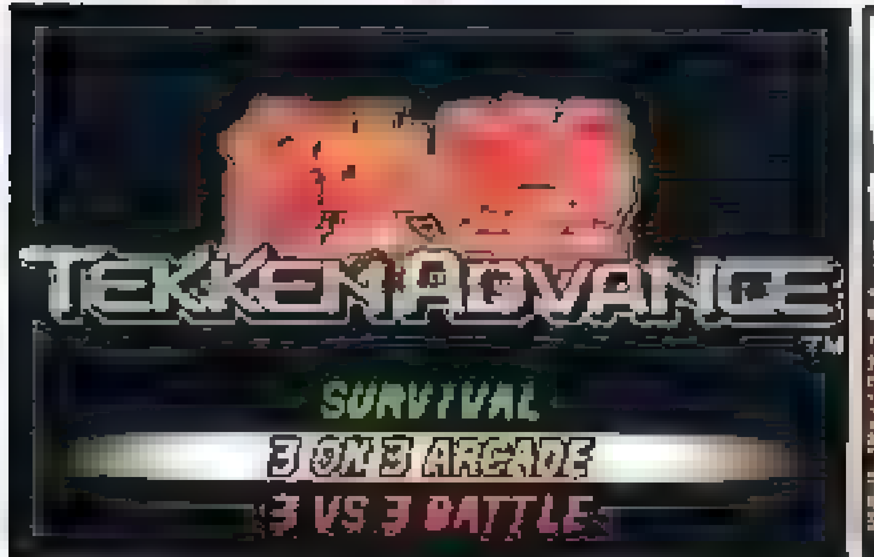
Pero para quienes no quedaron conforme con todo lo que tiene el juego, también podrás entrar en un modo de torneo con tres de los personajes que desees, entrando y saliendo a tu gusto y placer... y no le cuesta ningún trabajo al sistema procesar todo esto en tiempo real, así que prepárate ya que las retas estarán de a peso con este excelente juegazo. Para que te quede bien claro como interactúas con tu equipo te decimos que cada uno cuenta con una barra individual de energía, la cual se recupera un poco mientras se encuentran descansando de la pelea, pero cuando cualquiera de los personajes cae inconsciente por la guamiza proporcionada, el punto pertenecerá a quien quede de pie.











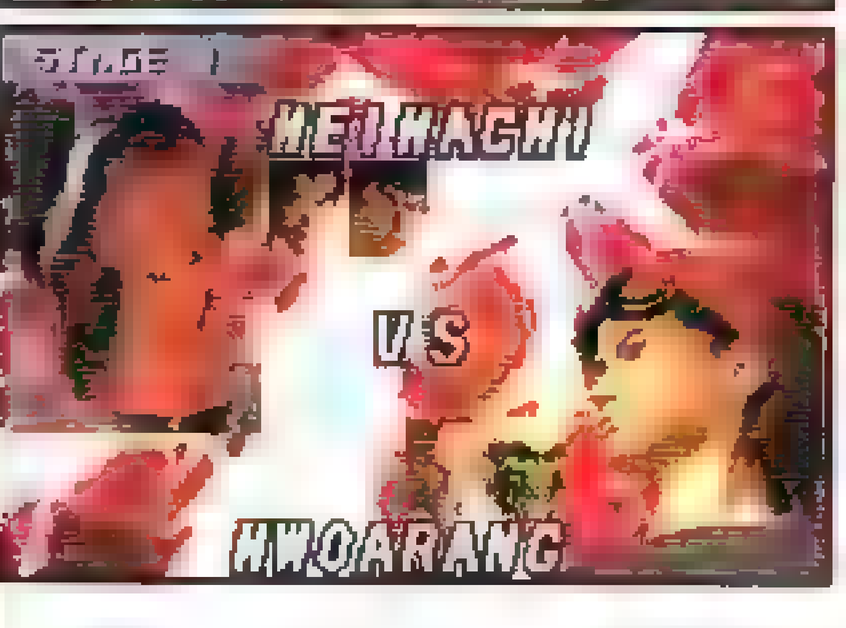


Lo malo entra cuando se trata de un versus, ya que desgraciadamente necesitarás de dos cartuchos para poder aventarte una buena reta, pero aún así el precio es aceptable y como quiera que sea, tendrás la oportunidad de llevarte contigo este fabuloso juego a todas partes.

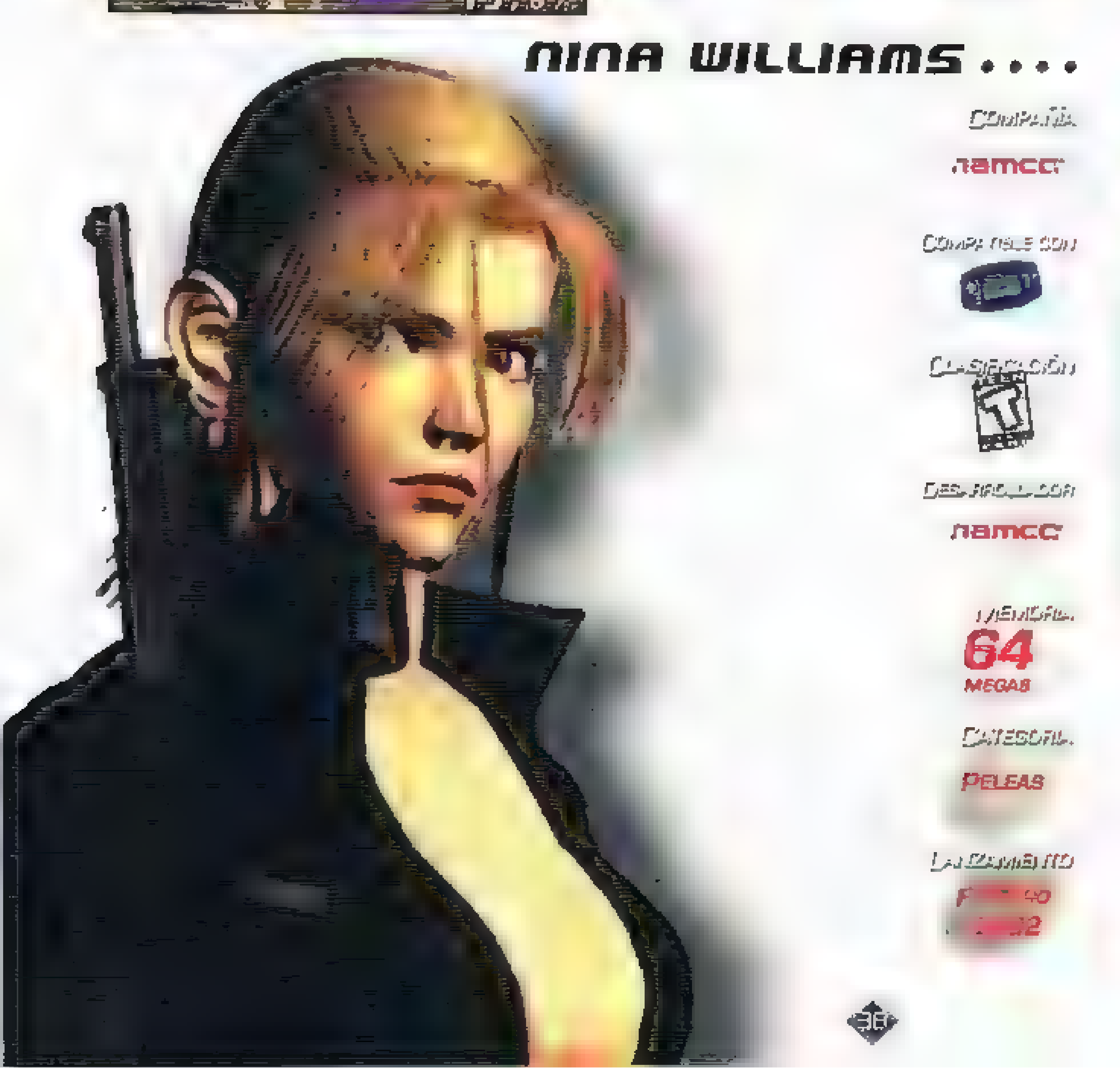
Lo más seguro es que cuando estés leyendo este artículo, el juego ya esté a la venta, así que ponte abusado para que no te pierdas detalle alguno y mucho menos de toda la acción que Namco nos ha traído hasta nuestras manos.







NINA WILLIAMS ....



Compañía
namco

Compatible con

Clasificación

Desarrollador
namco

Memoria
64
MEGAS

Categoría
PELEAS

Lanzamiento
[illegible]

RANKING

TEKKEN ADVANCE

EL CONEJO

Ya tenía rato que esperaba con ansias este juego y por fin ya se me hizo encajarle los incisivos. Sí, ya sé que los personajes no están hechos con polígonos y que disminuyeron los botones de ataque, pero verdaderamente les quedó increíble, movilidad, ataques, especiales, escenarios e incluso la música. No tengo nada más qué decir, sólo que lo recomiendo plenamente para todos los seguidores del género de peleas.

5.0

CROW

He seguido esta serie de juegos desde el primero que salió en Arcade y ahora me sorprende la increíble adaptación que hicieron para el Game Boy Advance, ya que además de contener una gran cantidad de personajes, la movilidad es tan amigable como en cualquier juego de Tekken. A pesar de que los movimientos los realizas con 2 botones, no sentirás la diferencia, ya que les quedó genial así como está.

4.0

PANTEON

Para ser sincero, nunca me ha llamado mucho que digamos la serie de Tekken, siempre he preferido KI, MK o KOF; pero no dejo de reconocer que es una buena opción en juegos de pelea. En esta nueva versión, podemos disfrutar de toda la acción que hemos visto en la serie de Tekken y qué mejor, que llevarla a todos lados. Es muy bueno que aparezcan adaptaciones de juegos populares para el gran GBA.

3.5

AGRADECEMOS A:

ABRAHAM L. A. RAMIREZ GARCIA
ABRAHAM GONZALEZ A.
ADRIAN ARELLANO CARZA
ADRIAN HERNANDEZ GARCIA
ALAN CRAVIOTO M.
ALBERTO A. TELLEZ VIZCAINO
ALBERTO GUTIERREZ GALVEZ
ALBERTO J. GALLARDO MALVAEZ
ALBERTO OVIEDO DIAZ
ALDO R.MARTINEZ SIFUENTES
ALEJANDRO A. DIEGUEZ RUIZ
ALEJANDRO GONZALEZ CASINO
ALEJANDRO ILHUICAMINA
ALEJANDRO P. BARROSO TORRES
ALEXIS ANDRADE OSEGUERA
ALFREDO TOBIAS SALAS
ALFREDO CARRILLO GARIBAY
ALFREDO K. ARREOLA GONZALEZ
ALICIA ZEPEDA DURAN
ALMA K. CARRILLO GUADARRAMA
ALONSO POLINIO HERNANDEZ
ALONSO TERRONES ENRIQUEZ
AMARANTA V. JIMENEZ VILLALPANDO
ANGEL ALVAREZ LOPEZ
ANGEL MOLINA SANCHEZ
ANTUAN Y. CRUZ MARTINEZ
ARTURO MESILLAS BARBA
ARTURO NOE G.
BRUNO F. ARRIAGA S.
CARLOS A. RODRIGUEZ GONZALEZ
CARLOS D. BERNAL JUAREZ
CARLOS DE JESUS SEGO JUAREZ
CARLOS E. MENDEZ REYES
CARLOS HERNANDEZ
CARLOS I. ROSADO PENICHE
CARLOS IVAN GARCIA
CARLOS M. ARAMBURO CERVERA
CARLOS M. MENDOZA ESQUIVEL
CARLOS MANZANO GONZALEZ
CARLOS MORENO CHAVEZ
CELESTE A. PEÑALOZA HERNANDEZ
CESAR DOMINGUEZ PEREZ
CRISTIAN GAYTAN ALPIZAR
CRSITIAN G. TORRES SERRALDE
DAGOBERTO LOPEZ DELGADO
DANIEL A. ANGEM BERNABEL
DANIEL CHACON LIMON
DANIEL E. RODRIGUEZ LARA
DANIEL FAJARDO DE LA ROSA
DANIEL MORENO ANDA
DANIEL RUBIO
DAVID A. GARCIA VAZQUEZ
DAVID ASH MARTINEZ
DAVID F. GONZALEZ PEREZ
DAVID GONZALEZ BAUTISTA
DAVID SANCHEZ GUTIERREZ
DIEGO ISSAC VARGAS A.
DIEGO R. LOPEZ CASTILLO
EDER HERNANDEZ SANCHEZ
EDGAR ESPINOSA ARAGON
EDGAR F. FERRO HERNANDEZ
EDGAR I. CHAN ACEVEDO
EDGAR M. CASTRO GALVAN
EDGAR RIOS
EDGAR RUIZ CANDARILLA
EDUARDO A. FERNANDEZ ARGUELLEZ
EFRAIN DE JESUS
ELBER I. MORALES AGUILAR
EMILIO GARCIA GOMEZ
EMILIO MONTAÑO ORTIZ
EMILIO MORENO MEDINA
EMMANUEL G. GARCIA T.
ENRIQUE A. BERNAL MEDINA
ENRIQUE MENDOZA GALVEZ
ENRIQUE S. MATA MARMOLEJO
ERICK AGUILAR JIMENEZ
ERICK FIGUEROA SAMANIEGO
ERICK M. OCTAVIANO PINEDA
ERNESTO A. VIÑAR RODRIGUEZ
ESTEFANY
FELIPE DE JESUS REYNA MILLAN
FELIX J. RAMIREZ MOYAO
FERNANDO GUTIERREZ C.
FLORENCIA C. ZARATE FRAUSTO
FRANCIS A. GONZALEZ ZARATE
FRANCISCO ANTONIO HERNANDEZ
FRANCISCO DOMINGUEZ SANTAMARIA
FRANCISCO GALLARDO MENDOZA
FRANCISCO S. CONTRERAS ACEVES
FREDY DE SANTAMAR A GUTIERREZ N
GABRIEL NIETO MARTINEZ
GABRIELA AGUILAR
GERARDO A. URIAS GOMEZ
GERARDO LOPEZ SHEDID
GERMAN GUTIERREZ HERNANDEZ
GIOVANNI OJEDA
GLORIA Y. OCAMPO VILLA
GUILLERMO E. AYUB GONZALEZ
GUILLERMO E. MONTERO GONZALEZ
GUSTAVO G.M
GUSTAVO HERNANDEZ ROBLEDO
HECTOR FERNANDEZ FRANCO
HECTOR GABRIEL TORRES
HERIBERTO F. OLLIN VAZQUEZ
HERIBERTO ROMAN SICILIA
HERNALDO A. RODRIGUEZ ROSAS
HUGO DIAZ MERCADO S.
HUGO GIBRAN TORRES
ILEANA YARET RODRIGUEZ
IRVING RODRIGUEZ SOTO
ISRAEL DIAZ MURGUIA
ISTUAN E. SANCHEZ ORTEGA
IVAN CONTRERAS GONZALEZ
IVAN GUILLEN CEBALLOS
IVAN URBAN MINUTLI
J. ROGELIO BALLESTEROS VIDAL
JADIEL A. SALAZAR MARIN
JAIME MARTINEZ MARTINEZ
JASHIEL G. MUÑOZ PERAL
JEFFREY MARTINEZ
JESUS A. DEL ANGEL ROMERO
JESUS A. HERNANDEZ MORALES
JESUS JAVIER ALVARADO A.
JESUS LIMON CUELLAR
J GGLYGJ
JOAQUIN VALDEZ GARCIA
JOEL DE ANDA ALDAMA
JORGE A. FLORES ENCINO
JORGE A. SANCHEZ
JORGE A. VAZQUEZ M.
JORGE ARTURO CAMARILLO
JORGE LUIS MARQUEZ J.
JORGE M. TORRES R.
JORGE REYNA MILLAN
JOSE A. RODRIGUEZ AREVALO
JOSE A. VALLES BARRAZA
JOSE ANTONIO RODRIGUEZ
JOSE E. MIRELES CASANOVA
JOSE L. BALDENEBRO R.
JOSE L. BARAJAS R.
JOSE LUIS GUZMAN
JOSE R. CASTELLANOS AGUILAR
JOSE S. GUTIERREZ ORTEGA
JOSE VILLAJANA ALVAREZ
JOSUE G. ARAUJO MAYORGA
JUAN C. FLORES OSORNIO
JUAN E. RODRIGUEZ DE SANTIAGO
JUAN HERNANDEZ VEGA
JUAN J. LEGARIA PARRA
JUAN M. RODRIGUEZ LOPEZ
JUAN ONOFRE M.
JUANJO MEDINA L.
KAREN M. HORTA S.
KARLA
KARLA DEJIA PIÑA M.
LUIS A. AYUNO MUÑOZ
LUIS A. MALDONADO
LUIS ALVARO ZEPEDA
LUIS C. GASTELUM MAYNEZ
LUIS DANIEL FLORES
LUIS E. F. GUERRA GARCIA
LUIS E. MARQUEZ T.
LUIS F. BENITEZ PEREZ
LUIS F. BUENFIL ESPADAS
LUIS G. ESTRADA VAZQUEZ
LUIS MARIO
MANIJX
MARCELO MARTINEZ SEPULVEDA
MARCO A. ORTEGA
MARCO A. PERDOMO REYES
MARCOS A. RODRIGUEZ CORTINA
MARIA MARTINEZ A. "TAEL"
MARIO A. MENDOZA RAMOS
MARIO ALBERTO LOPEZ
MARIO CARRILLO RABADAN
MARIO EMMANUEL B. RANGEL
MARTIN A. ALVAREZ SANCHEZ
MARTIN U. MOJICA ORTIZ
MAURICIO CARRILLO F.
MAURICIO HERNANDEZ ROBLEDO
MAURICIO METRI OJEDA
MIGUEL A. SILVA GALLO
MIGUEL GUTIERREZ COBOS
MOISES PEINADO GARCIA
NADIA A. JIMENEZ GOMEZ
NORMA C. CARRILLO GUADARRAMA
ONESIMO ROMERO TREVINO
OSCAR RICARDO F. MUÑOS
OSCAR VILLARREAL RANGEL
OSVALDO LUNA LOPEZ
PASCUAL ALEJANDRO ORTIZ
RAIN RAFAEL TAPIA
RAMIRO GARCIA DIAZ
REYNALDO RAMIREZ ZARATE
RICARDO CAPETILLO CAMPOS
RICARDO DE JESUS DE LA PUENTE C
RICARDO FUENTES S T
RICARDO HERNANDEZ AGUIRRE
RICARDO R. CHAVEZ DOMINGUEZ
ROBERTO CABRERA SAUCEDO
ROBERTO E. MARTINEZ GONZALEZ
ROBERTO GARCIA PEÑA
ROBERTO ZARATE GRIMAL
RODOLFO E. CHAVEZ MORALES
ROMAN JIMENEZ MOLINA
RUTILO H. MEDINA GARZA
SALVADOR E. FUENTES
SAMUEL CHINO
SAMUEL F. ESPINOZA BUENDIA
SAMUEL GUTIERREZ MUÑOZ
SEKKEY PHANG H
SERGIO A. CANEDO PRADO
SERGIO DAMIAN C.A
STELA H. C. BAEZ HERNANDEZ
TOM ORTEGA GARCIA
ULISES URIBE ROBLES
WALTER REMPENING DIAZ
YESSENIA OJEDA ROJAS
ZACARIAS CORTES SPINDOLA
CRISTIAN CARTAGENA HERNANDEZ
CRISTIAN G. MORALES C.
CRISTIAN PALMA
CRISTOBAL PINEDA ANDRADEZ
DANIEL A. CUELLO A.
EAMON BOHAN
EDUARDO HOMEROVIC
EDUARDO I. HERNANDEZ HERNANDEZ
FELIPE ALLENDE
FERNANDO ESTEBAN GOMEZ LIBRO
FRANCISCO ROJAS PURCELL
GONZALO JIMENEZ B.
GONZALO MENDEZ IBAÑEZ
GUILLERMO GARCIA
GUSTAVO ARISMENDI
GUSTAVO MUÑOZ PAIRIKAN
IVAN FREDES ARIAS
J. ANTONIO GONZALEZ DIAZ
JAIME RAYES
JAMES GARRIDO
JAVIER CARDENAS B
JAVIER I. SILVA LOO
JOHN A. CARVAJAL CODOCEDO
JUAN JOSE ULLOA F.
JUAN SALVADOR ARIAS QUISPE
KARINA WAETJEN
LUIS A. MASCAREÑO SOTO
MAIREN CONTRERAS VALENZUELA
MAURICIO HIDALGO H.
MICHAEL CONTRERAS GIHA
MIGUEL ORIGEL L LLO COBRERA
NICOLAS BARRIGA CABALLERO
NICOLAS DIAZ
NICOLAS OPAZO RIVERA
NICOLAS UBIHSEN
OSCAR ROJAS S.
PABLO ZAPATA LIEMPI
RAFAEL VARAS
RENATO A. RIVERA MUÑOZ
RENE A. ULLOA F.
ROBERTO GRIXOV.
SEBASTIAN FERNANDEZ T.
SEBASTIAN FLORES HERNANDEZ
SEBASTIAN IGNACIO CUEVAS
SIMON PABLO MOYANO C.
STEFAN KAHLER V.
VALENTINA FUENTES POSADA
VICTOR J. URRUTIA MEZA

LECTORES INTERNACIONALES

ARGENTINA
CRISTIAN RICARDO SEIDEL
FRANCO POBBIO
IGNACIO TRABERG
NICOLAS ALVARGONZALEZ
SAMUEL IZCARAY
SANTIAGO HERNANDEZ
SEBASTIAN HARASE

COLOMBIA
ALEJANDRO AMPLE
ANDRES F. RODRIGUEZ
BENJAMIN DE LA PAVA
EDISON JOHANNY PABON
FERNANDO DANIEL MARQUEZ
JUAN D. LATORRE SALAS
JUAN ESTEBAN JARAMILLO
JUAN JOSE GIRALDO
VICTOR MANUEL BARRERA

COSTA RICA
ALEJANDRO GONZALEZ CHACON
JAVIER SEVILLA ESPINOZA
LUIS ANTONIO UGALDE D
MARISOL ROMERO M
MONICA GONZALEZ CHACON
RAFAEL VALDEZ PAULINO

CHILE
ABNER A. MORALES RUBILAR
ALBERTO URRUTIA MEZA
ALVARO A. CALDARES V
BASTIAN MORALES MORALES
CAMILO J. RAMOS SANDOVAL
CARLOS RUBILAR

ECUADOR
HECTOR SANTILLAN
RICARDO HERRERA

EL SALVADOR
MILTON I. GUERRERO CHAVEZ
OSCAR ALBERTO VAZQUEZ MEJIVAR

ESTADOS UNIDOS
FERNANDO SOTO

GUATEMALA
FRANCISCO E. MELGAR LOBOS
HECTOR FERNANDO URETA
JOSE A. VEGA MARROQUIN

PERU
DANIEL MESIA S
NORMAN A. FONG OCHOA
RENZO FERNANDINI

PUERTO RICO
EDIBERTO SANTIAGO
ROY A. SEPULVEDA RODRIGUEZ

REP. DE PANAMA
ORLANDO R.M.

URUGUAY
MARCELO CARBALLO

VENEZUELA
CARLOS BAZZANELLA
DANIEL E. MONIS R.
ESTEBAN LOPEZ
NICOLAS ALMARAL SOLE
RAYKER T. YANEZ
VICTOR GARCIA

A FONDO



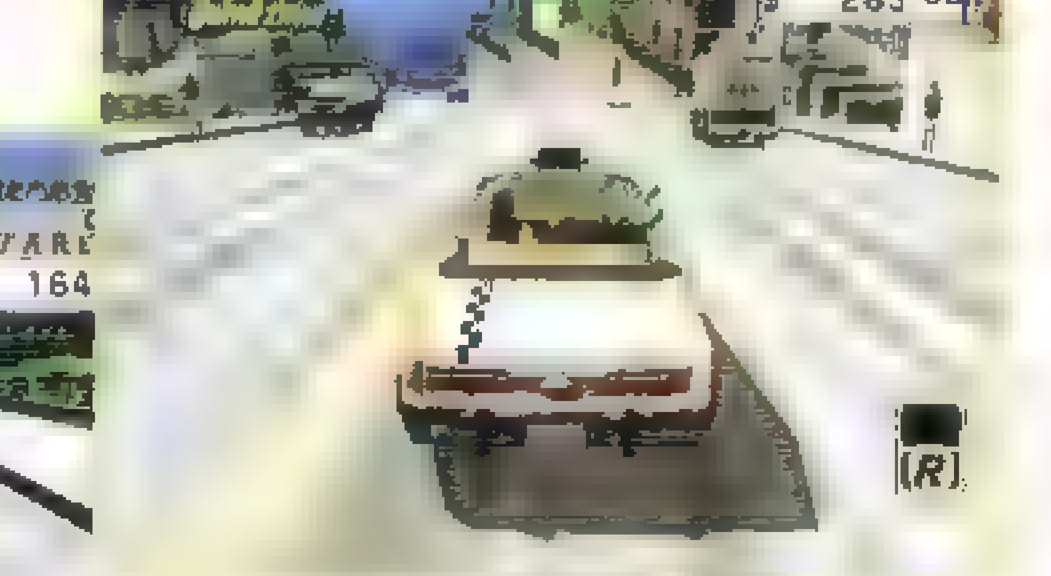


Desde hace algún tiempo, Acclaim consiguió la licencia de este juego para exportarlo a otras plataformas además de la de Sega, por lo mismo, Crazy Taxi no podía quedarse fuera del GameCube ya que gracias a su gran control y originalidad se ha convertido en un excelente juego para chicos y grandes. La verdad es que han hecho un excelente trabajo al presentar este título en esta consola ya que la acción es constante y nunca pararás de jugarlo.



El objetivo del juego es correr para subir todos los pasajeros posibles en determinado tiempo, pero el chiste reside en correr por todos lados para dejar a los pasajeros en sus destinos lo más pronto posible para así recuperar tiempo y permanecer jugando lo más que puedas.

Para comenzar, eres un gran conductor de taxis en esta gran urbe en donde todos los habitantes tratan de llegar rápidamente a sus diversos destinos y tú estás aquí para ayudarlos a llegar temprano. Para esto te tienes que valer de tus grandes dotes en el volante y deberás conducir a toda velocidad por avenidas concurridas, estrechos pasajes e incluso volar por los aires para dejar a los pasajeros en sus destinos.







Aunque parece sencillo y simple, no tienes idea de lo divertido que es además de que no es fácil como aparenta ya que deberás dejarlos en un área específica estacionándote como puedas.







Un punto que también es importante es recolectar el mayor dinero posible y esto lo obtendrás con las propinas que te den los mismos pasajeros. Para esto lo más recomendable es pasar junto a los demás automóviles sin chocar contra ellos y así la propina se irá incrementando.

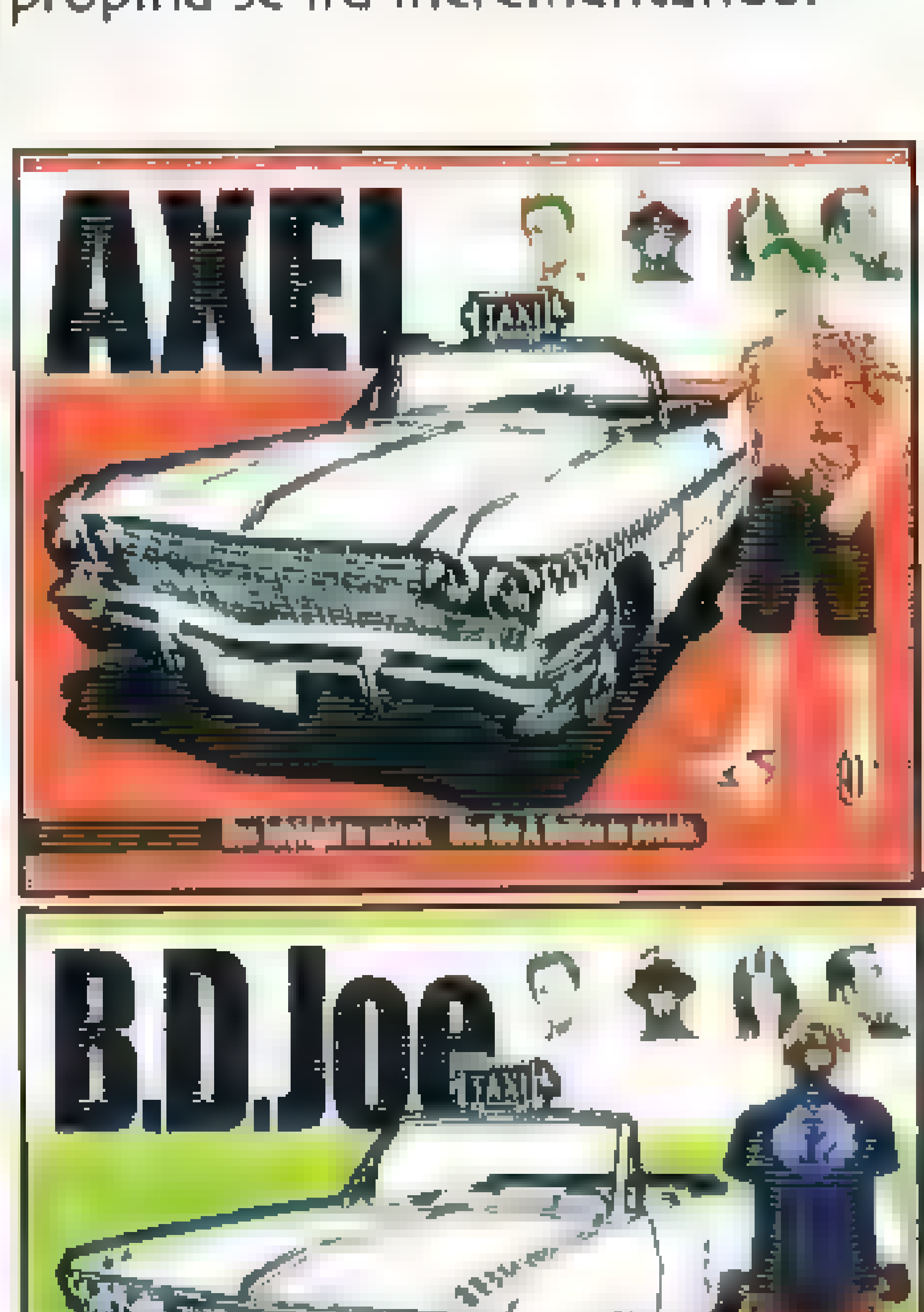
Por otra parte los saltos, y demás piruetas también te darán bonos extras para alcanzar la cuota del día.

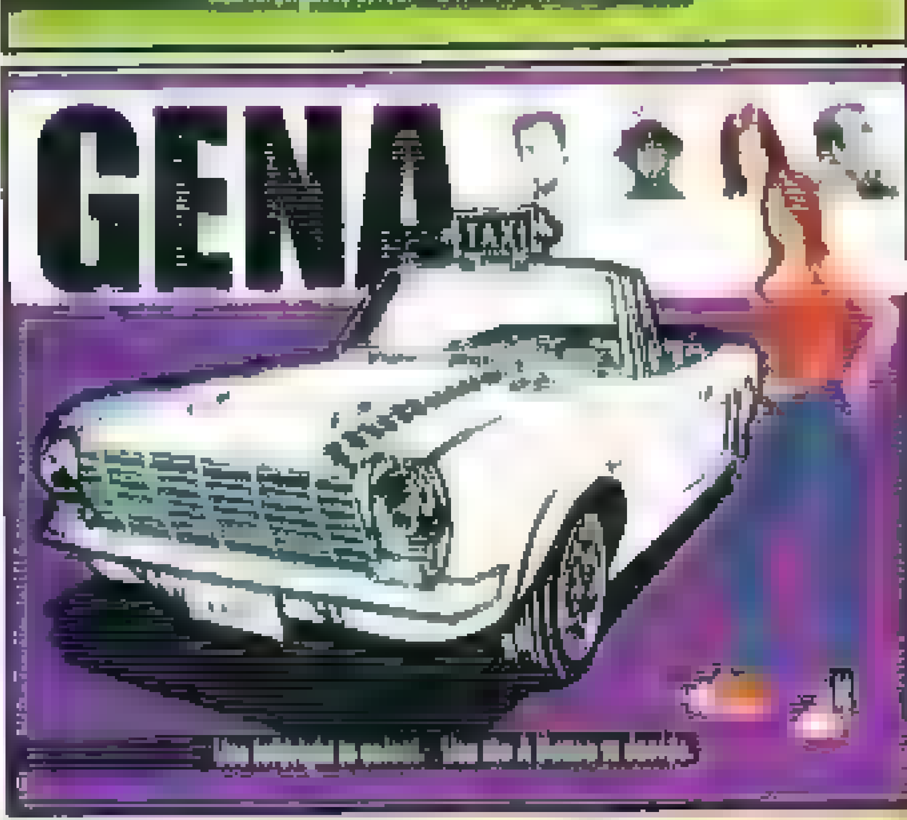
El control es simplemente extraordinario. A comparación del control de otros sistemas en donde ha salido este juego, en el Nintendo GameCube está de maravilla gracias a los botones análogos L y R además de contar con la precisión en el Stick Análogo que todo mundo espera en un título de carreras.

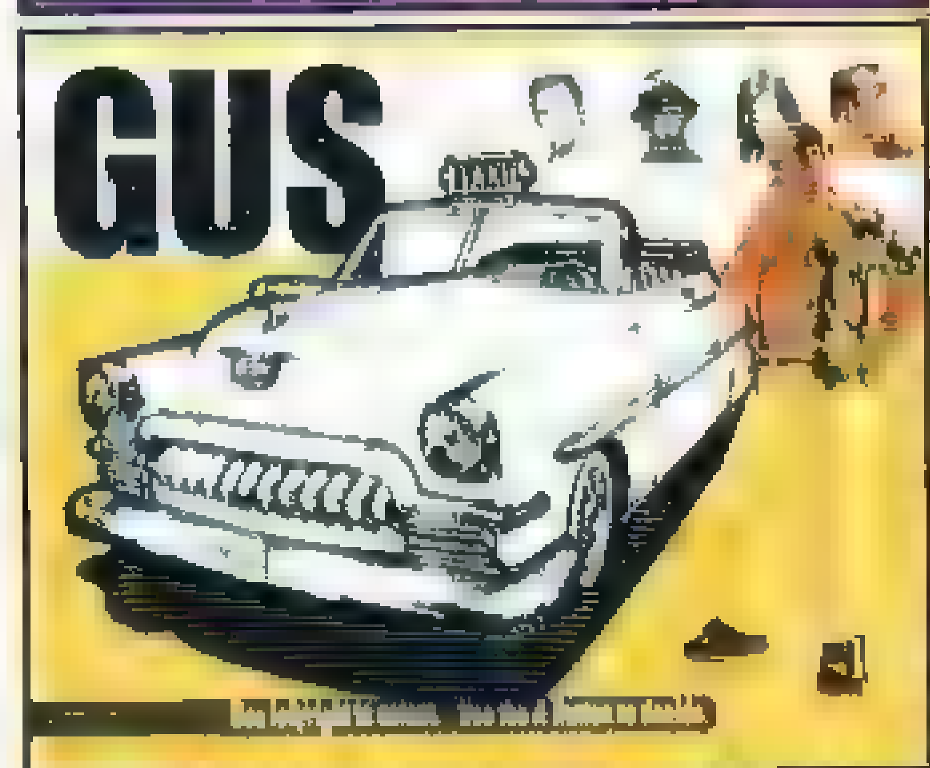


Para gozo de todos nosotros, el juego cuenta con dos diferentes ciudades, por lo que tendrás el privilegio de seleccionar la que más te guste a parte de que todos los elementos varían a igual que los mismos pasajeros.

Los personajes







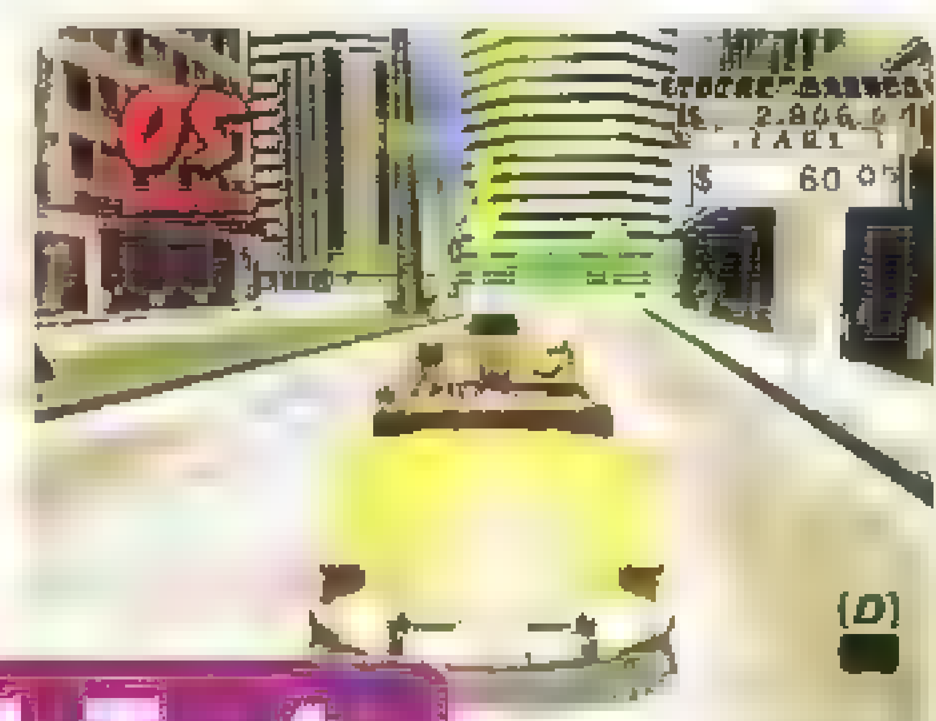


Para quienes gustan de los retos, el juego cuenta con un modo especial en donde podrás realizar y practicar un sinfín de acrobacias y así conseguir un lugar especial en el salón de la fama aparte de agudizar tus mejores maniobras.

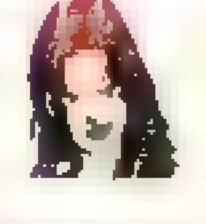


A pesar de que este juego es una translación que ha estado en algunos sistemas, en el GameCube simplemente se siente la gran diferencia. Para empezar, el tiempo de carga es prácticamente nulo (imagínate, se tarda más en guardar tus avances que en lo que carga el juego), los escenarios no se cortan ni se desvanecen como en otras consolas.

En definitiva, Crazy Taxi es el rey de las competencias y esperemos que muy pronto Acclaim o el mismo Sega se interesen por hacer la readaptación de la segunda parte de este magnífico juego, aunque para México sería más conveniente que los conductores trajeran Microbuses en vez de Taxis ya que la agresividad aflora en cada esquina.







COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA
1.5G

CATEGORÍA
CARRERAS

LANZAMIENTO
DICIEMBRE 2001

RANKING

CRAZY TAXI

EL CONEJO

Que bueno que piensan en todo y no nos dejaron sin disfrutar de este magnífico título que ha sido un éxito rotundo tanto en Arcadias como en casa. Como ya se mencionó, el juego cuenta con bastantes mejoras tanto visuales como en el control, por lo que lo hace una conversión sin precedentes y con más acción de lo que te imaginas. Esperemos que pronto nos den la sorpresa de que la segunda parte viene en camino.

5.0

CROW

¡Ahhh!, qué bonito es ver un juego como este en una consola tan potente como lo es el GameCube. Aquí hasta el cafre más alocado quedaría como un excelente taxista listo para el periférico de la ciudad de México (hasta con el segundo piso que le piensan hacer ja, ja) ya que aquí lo que importa es hacer los viajes en el menor tiempo posible para así recolectar a más pasajeros de una manera muy "CRAZY".

5.0

PANTEON

¡Sí, sí, sí, sí! ¡¡Violencia, velocidad y locuras!! Este es un título bastante recomendable si disfrutaste los Rush o los Crusi'n y/o eres un gran afocionado a los juegos de carreras extremas. El punto malo es que hubieran sacado una versión exclusiva del GameCube para poderlo disfrutar de dos o más jugadores, pero mientras, no dejes de checarlo, ¡pues Crazy Taxi es diversión garantizada!

5.0




NINTENDO
GAMECUBE
NUEVOS
LANZAMIENTOS
FIFA SOCCER 2002
EA SPORTS
XGIII EXTREME G RACING
Acclaim
MONKEY BALL
SEGA
gamela
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
y logo de NINTENDO GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo. © 2002 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.







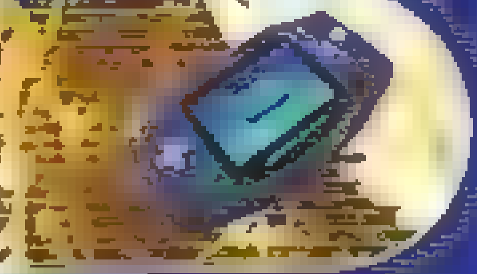


Ahora sí se nota que las compañías de videojuegos se han puesto las pilas en realizar títulos que cubran las necesidades de los videojugadores en general, ya que como podrás darte cuenta, existen juegos para el Game Boy Advance con gran variedad de temáticas, inclusive, hemos podido disfrutar de grandes títulos RPG que eran los más escasos en las consolas de los últimos tiempos de Nintendo. Así que en esta ocasión te platicaremos acerca de Breath of Fire 2, que como ocurrió en la versión anterior para el Game Boy Advance, este título también es un Remake del Breath of Fire 2 que salió para el legendario Super Nintendo.

Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación

TEEN
T

Desarrollado por



Memoria

32 Megabit

Categoría



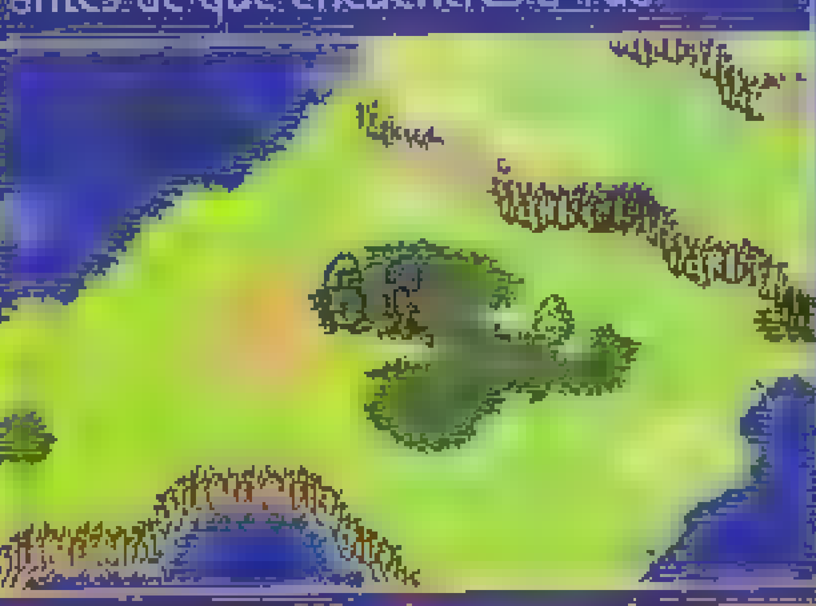
Lanzamiento

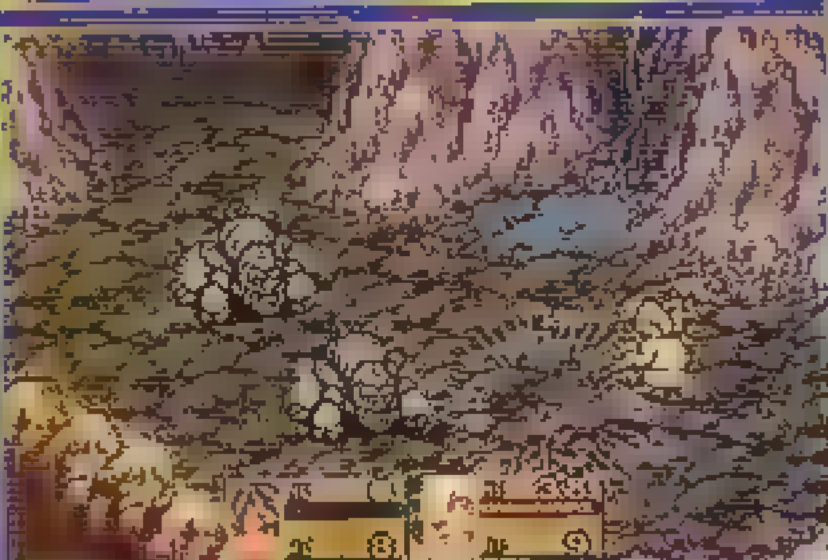
Pendiente



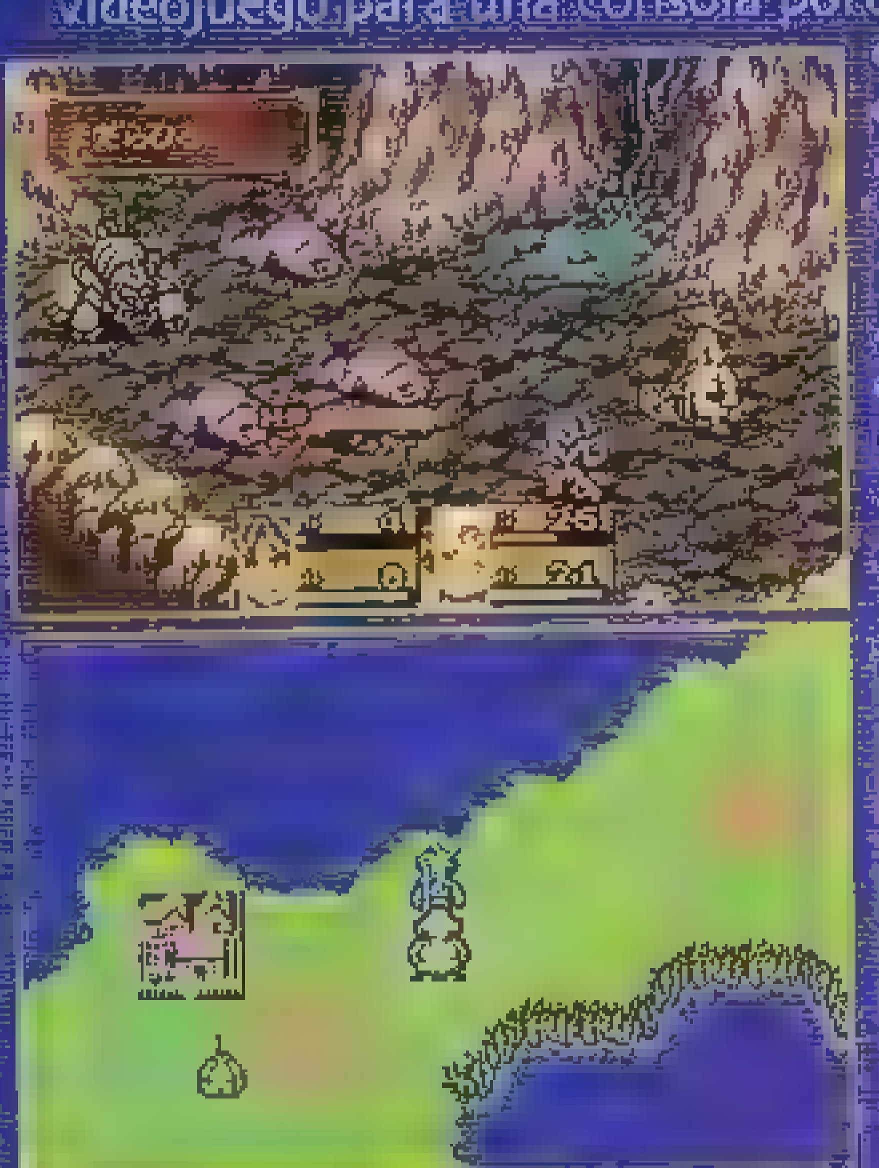
Algo muy notorio y atractivo para esta versión de Advance es que tanto los personajes como los backgrounds y modos de batalla en general, han sido pulidos de tal manera que aprovecharán correctamente las ventajas que nos ofrece el Game Boy Advance.

Breath of Fire 2, da inicio cuando Yua, una pequeña niña, sale corriendo de una casa y al darse cuenta Ganer (padre de Yua), solicita la ayuda de Ryu para que vaya a buscarla. Algo curioso en la introducción de la historia, es que sólo podrás observar tonalidades de grises hasta un poco antes de que encuentres a Yua.



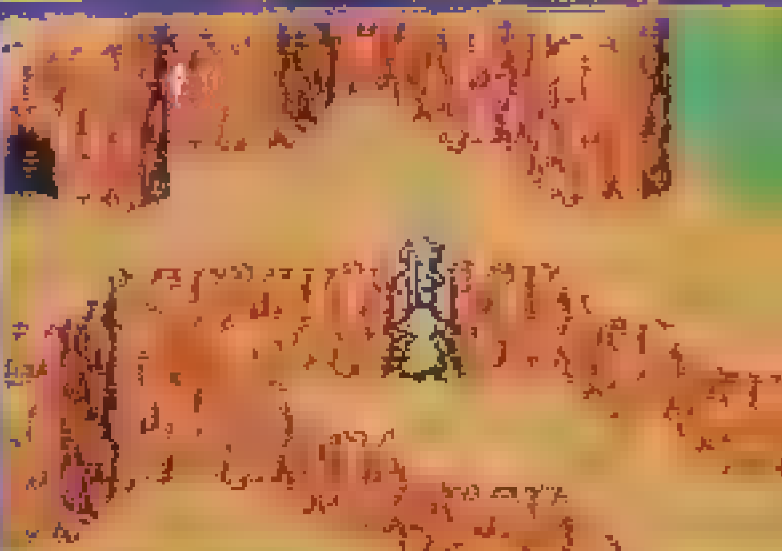


Así mismo te podemos contar que no por ser un videojuego para una consola portátil, esté muy corto de historia u objetivos por cumplir, ya que aquí se han respetado todos los elementos de este juego. Breath of Fire 2 mantiene la Licencia de Capcom dándole un toque particular de profesionalismo al desarrollar este título, que a pesar de ser una adaptación del juego de Super Nintendo, no deja de sorprendernos momento a momento mediante avanzas en el juego.

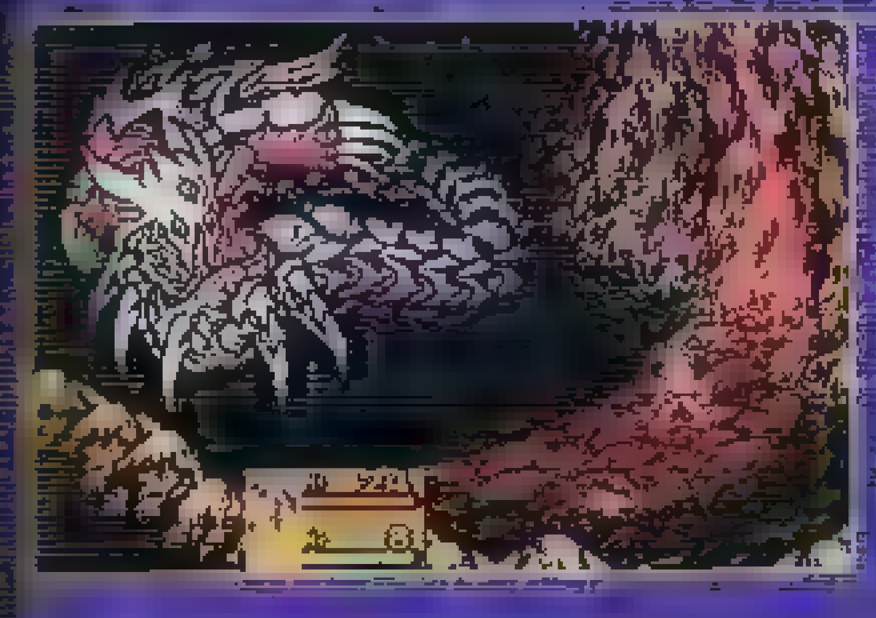


Aquí como en todos los RPG, tendrás diversos tipos de armamento así como ítems que te serán de utilidad conforme vayas avanzando. Cada ítem posee diferentes utilidades ya sea que te regeneren tu energía o te curen de algún veneno. Por otro lado, tendrás la habilidad de utilizar magia con algunos de los integrantes de tu equipo, la magia por lo general, causará un mayor impacto sobre tus enemigos, pero toma en cuenta que no todos los enemigos son débiles contra una misma magia, así que trata de checar qué magia te conviene emplear con cada oponente.



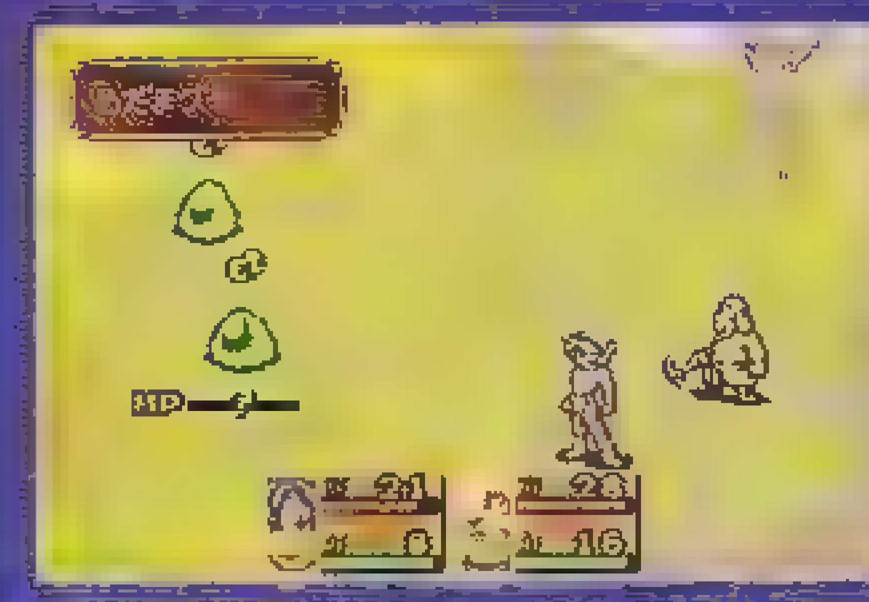


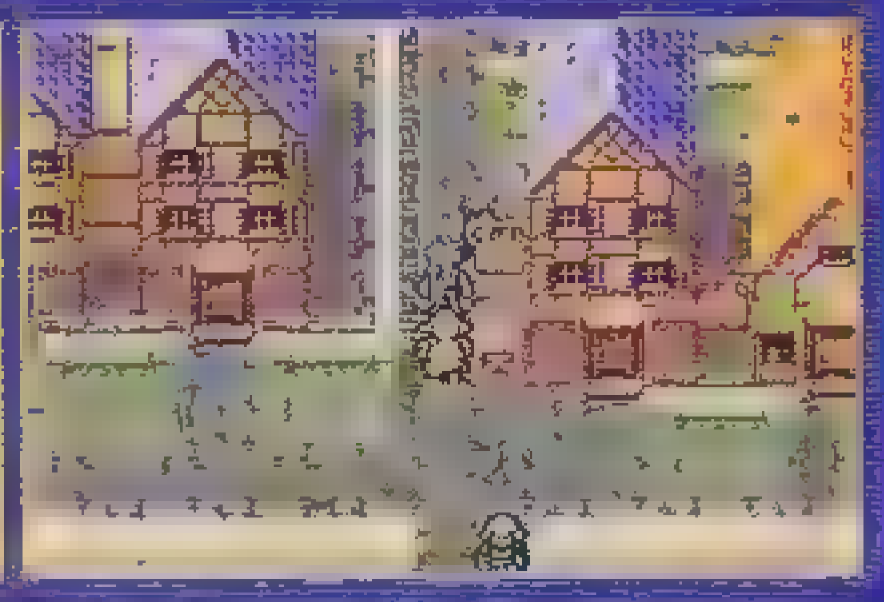




Así como en el primer Breath of Fire para el Game Boy Advance, este juego cuenta con opción de conectarte con otros de tus amigos mediante el Game link para transferir o intercambiar ítems, con lo que tendrás la oportunidad de aumentar tu cantidad de accesorios o ítems.

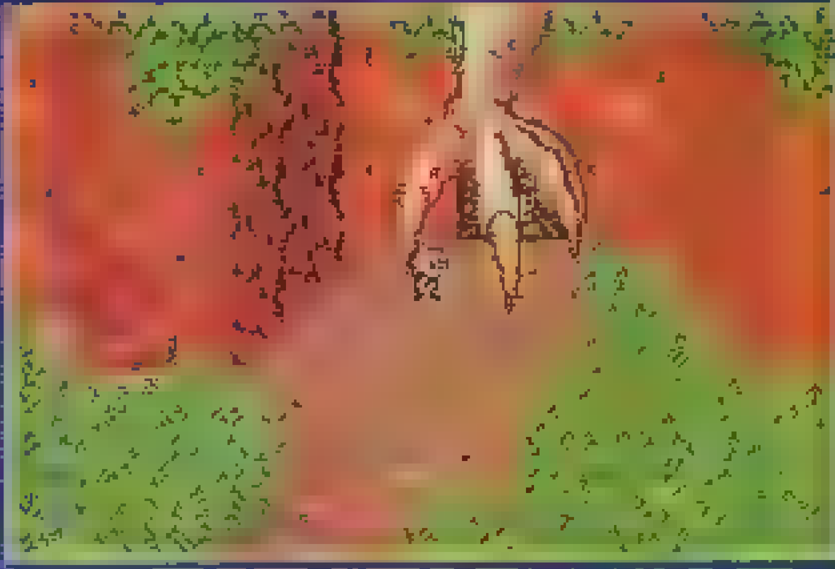
Sin temor a equivocarnos te podemos decir que este juego es uno de los RPG's que ya se catalogan como clásicos, ya que cuenta con una historia bastante sólida así como un gameplay bastante fácil de dominar. Pero no sólo eso, sino que a lo largo de tu aventura encontrarás una gran variedad de enemigos y aliados que harán de esta jornada una odisea llena de acción, emoción y peligros.

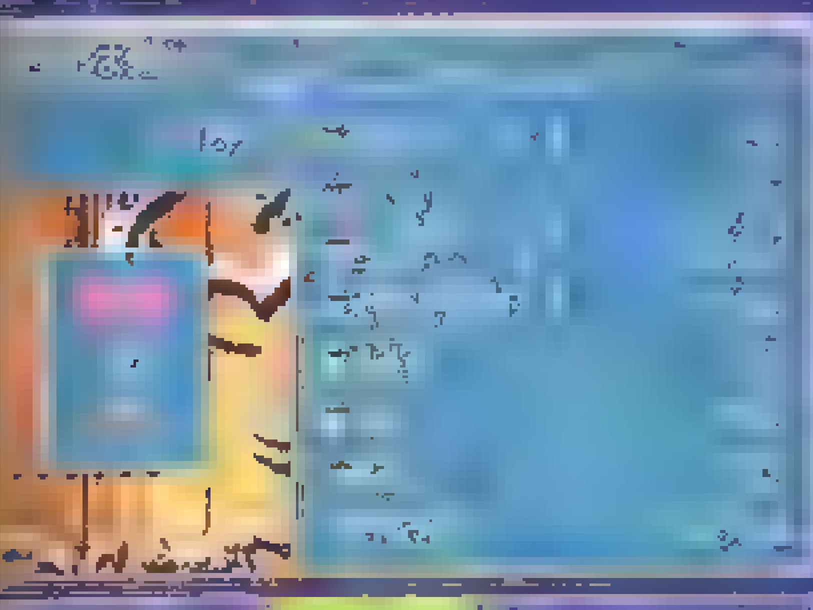


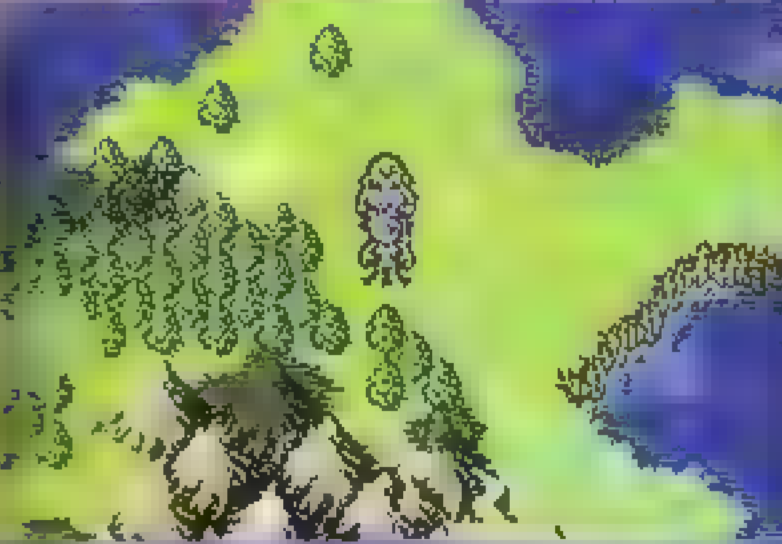


Breath of Fire 2 gráficamente no es tan sorprendente como otros juegos que hemos visto con anterioridad, no obstante, la calidad de imagen, voz y digitalizaciones que manejaron para esta versión, como se mencionábamos antes, han sido desarrolladas de tal forma que el juego sea agradable a la vista en todo momento.



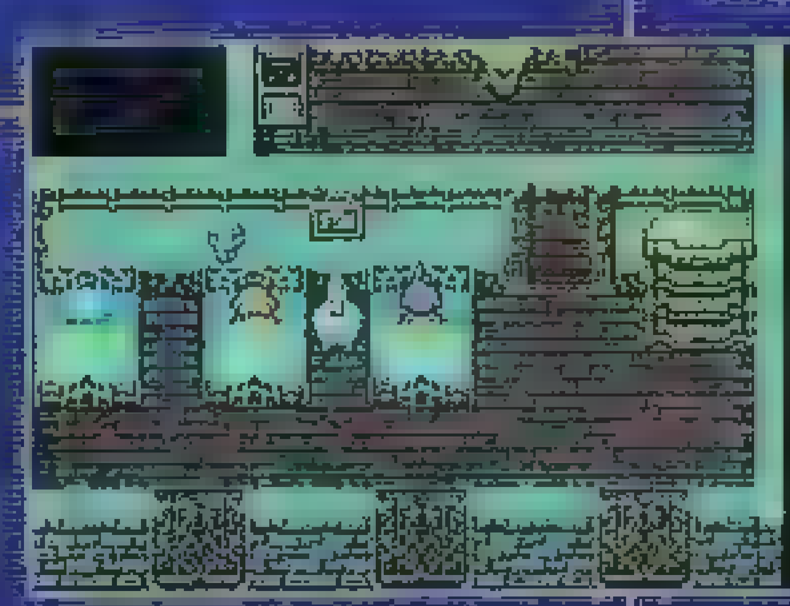






El audio, como te habrás dado cuenta en casi todos los juegos de Advance, es realmente bueno y lógicamente Breath of Fire no se podía quedar atrás, ya que aquí además de poseer buena musicalización genérica y de apertura en batallas, cuenta con ciertos sonidos que realizan la calidad del juego, por lo que hasta en este detalle quedarás satisfecho una vez que inicies tu travesía.

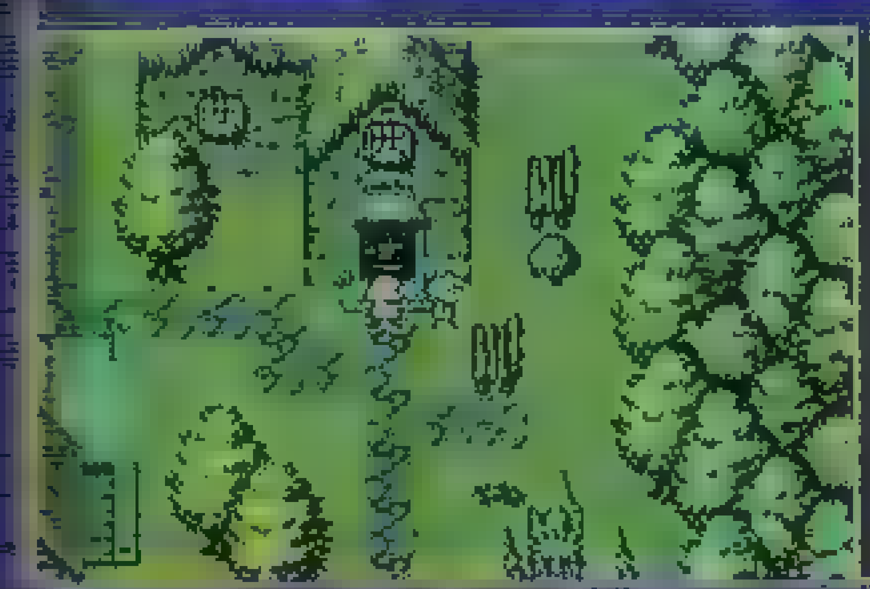
Este título muy pronto estará disponible en Japón y esperemos que su llegada al continente Americano sea con poco tiempo de diferencia para que puedas rápidamente disfrutar este título que te recomendamos ampliamente si eres seguidor de la serie o si gustas de juegos de RPG con buen contenido.

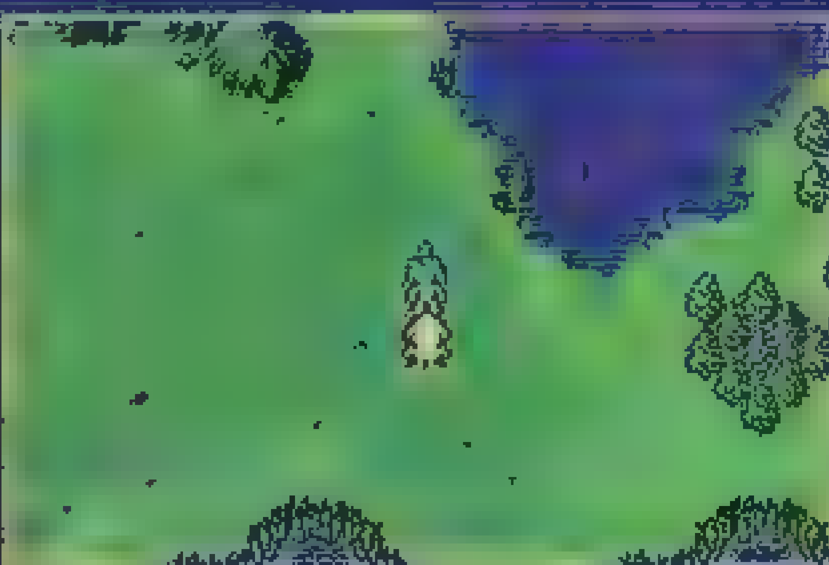


En resumen, Breath of Fire 2 es una adaptación del BoF 2 del SNES que ahora presenta grandes mejoras en diversos sentidos y que nos ofrece una historia muy completa donde el personaje principal es llamado Ryu, quien a su corta edad debe enfrentarse a un sinnúmero de retos que van aumentando su grado de dificultad mediante avances en el juego.

La movilidad es bastante fluida ya que tanto la función de cada uno de los botones como el uso del pad son muy amigables, es decir, no te costará nada de trabajo realizar cada uno de los diferentes comandos de batalla o en algún otro momento del juego.

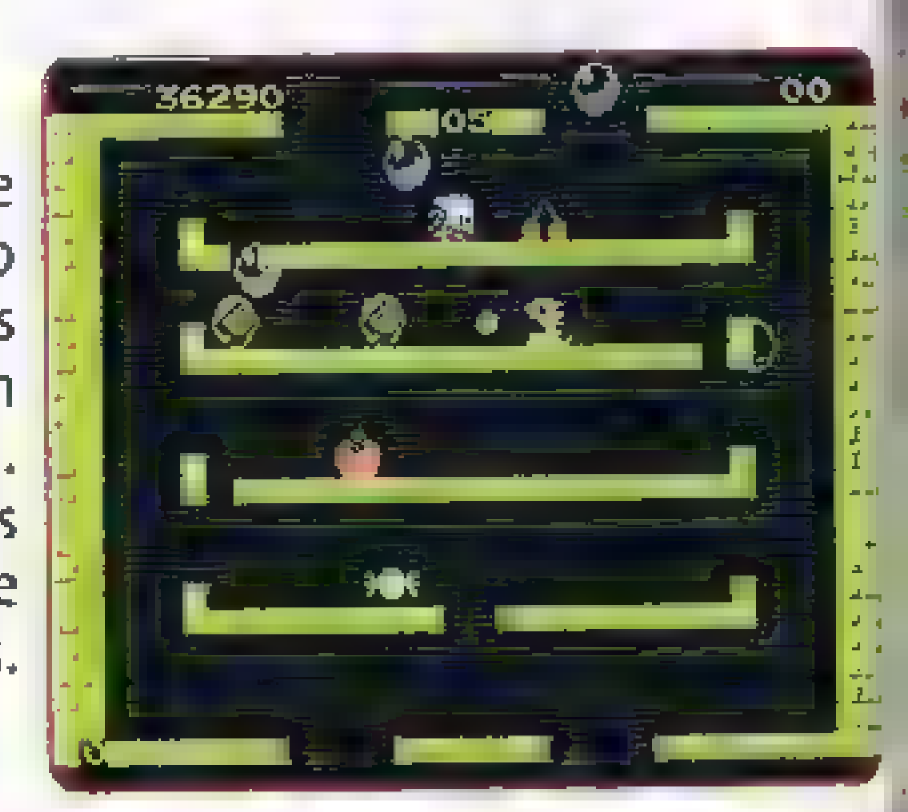
Este título es recomendable para todos los tipos de videojugadores.



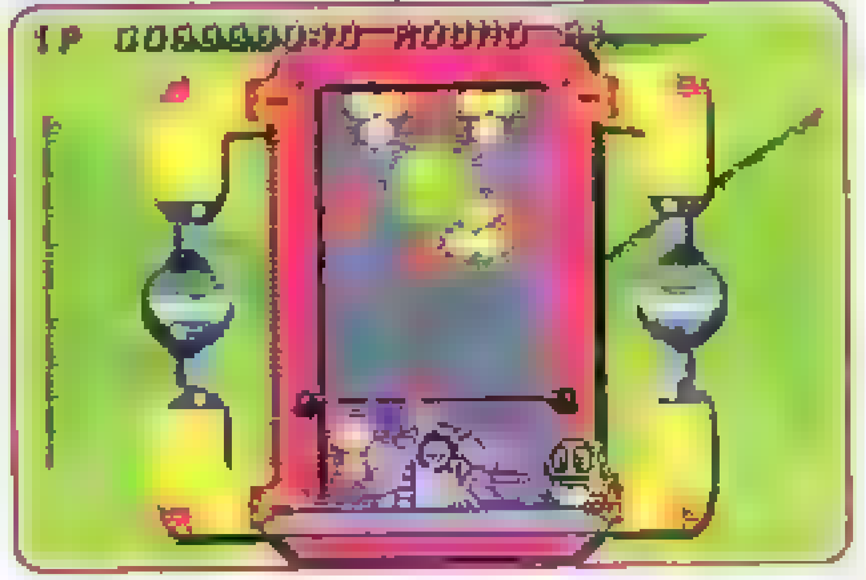


Super Bust-A-Move

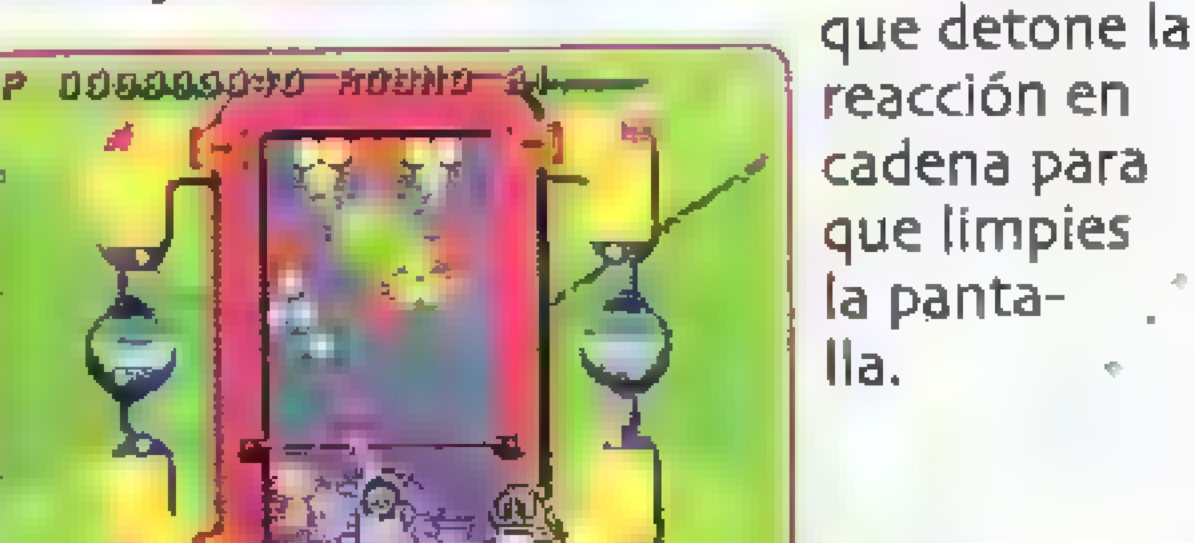
Uno de los géneros más entretenidos y adictivos es el de los Puzzles; son muy recomendables para todo tipo de videojugadores, desde los más jóvenes o inexpertos hasta los veteranos del control o los más experimentados. La serie de Bust-A-Move es bastante buena y la manera de jugar es bastante sencilla y divertida; en esta ocasión vamos a checar la nueva versión de este juego que hace su arribo al Game Boy Advance, con toda la acción y diversión que caracterizan a la serie.

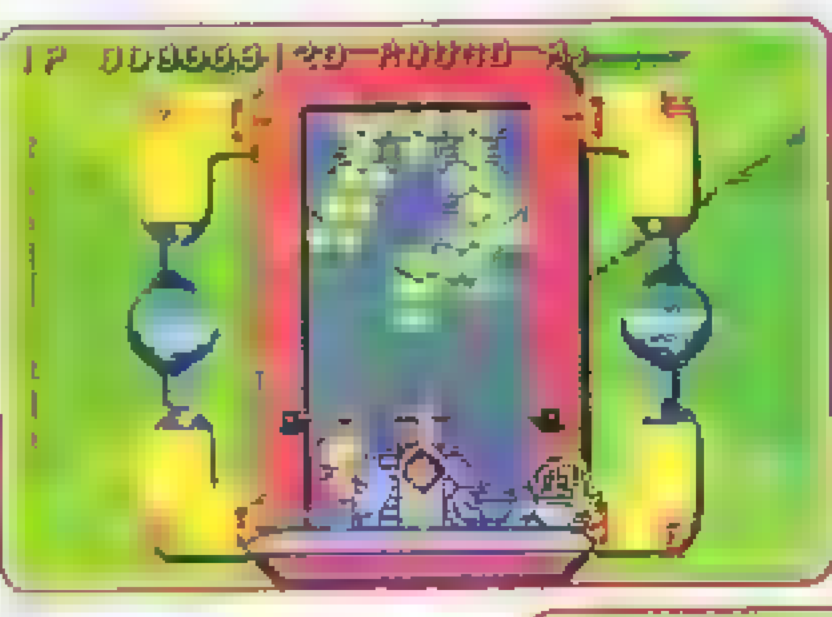


Por si no lo sabías o no te acuerdas, este juego tuvo sus raíces en los también populares juegos de Bubble Bobble, donde un par de dragoncitos debían rescatar a sus chicas de las garras de los malosos del juego. Para deshacerte de los enemigos, los dragoncitos lanzaban burbujas que encerraban a los oponentes y debías tronarlas para que se convirtieran en premios.

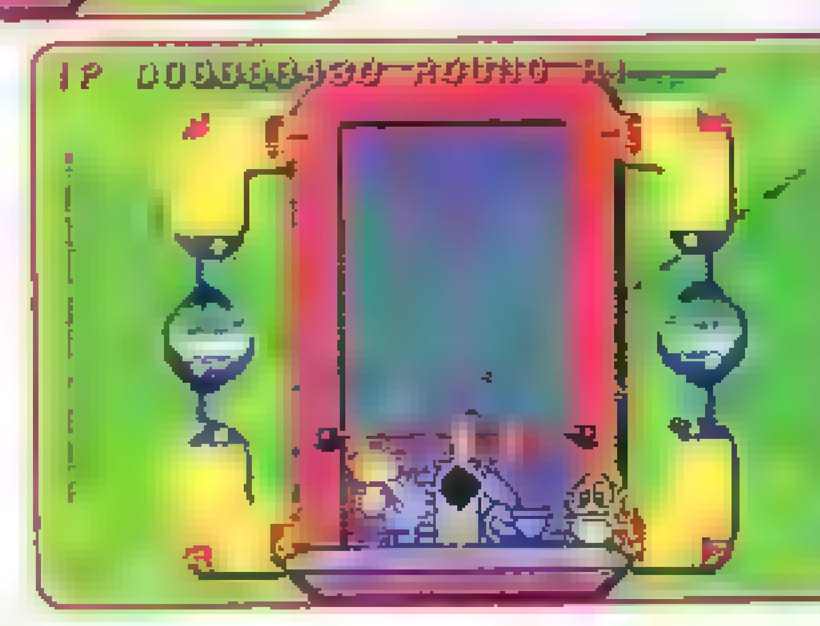


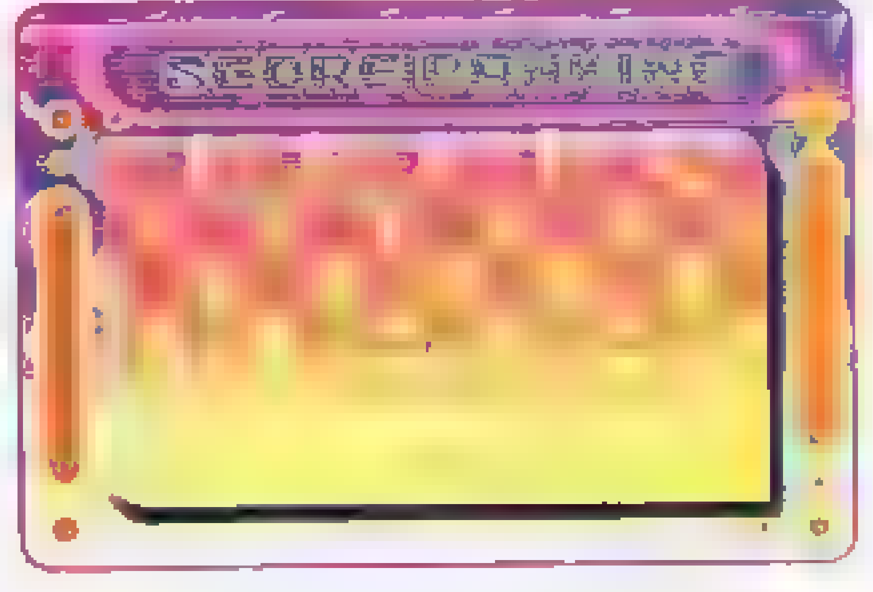
El concepto evolucionó en Bust-A-Move, donde los dragoncitos ahora deben deshacerse de todas las burbujas de la pantalla. El chiste es que si juntas tres o más burbujas de un mismo color, estas se caen y si hay muchas burbujas de un color, una que lances será la que detone la reacción en cadena para que limpies la pantalla.





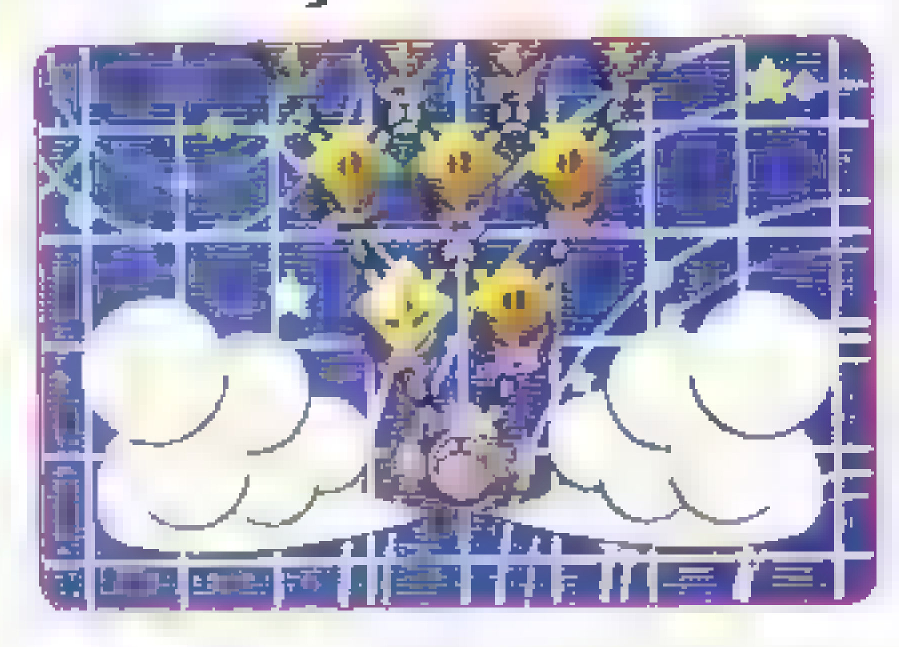
Ahora bien, si hay una burbuja sostenida por un grupo de otro color, al detonar las de arriba, la burbuja desigual caerá al no tener sostén de donde aferrarse. Esta es la base para hacer combos y enviarle castigos al contrario, ya sea el CPU o bien, otro jugador humano.

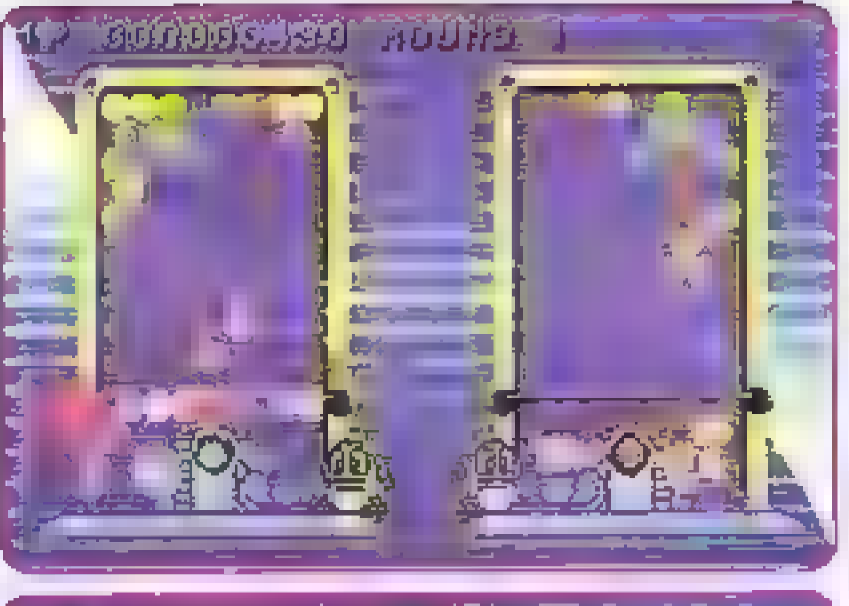




En las opciones, puedes configurar ciertos elementos del juego, como el número de encuentros cuando estés jugando dobles o la línea apuntadora. Además de que puedes checar tus récords y los resultados de los encuentros.

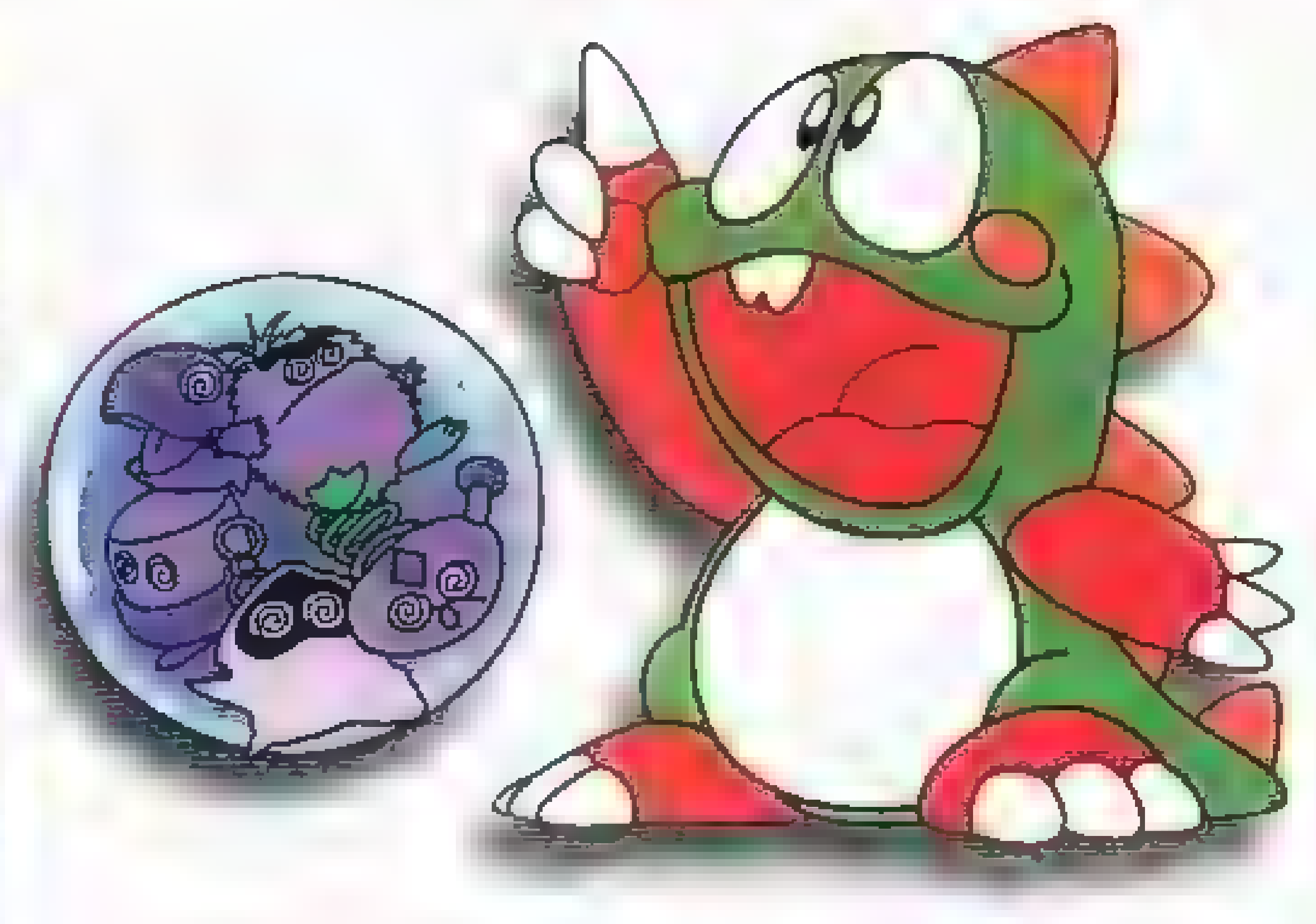
Este título cuenta con tres diferentes modos principales: 1P Puzzle, CPU Battle y 2P Battle. Todos siguen la misma temática de tronar las burbujas para limpiar la pantalla, pero obviamente, en los modos de Versus debes competir contra otro jugador o bien, contra el CPU.





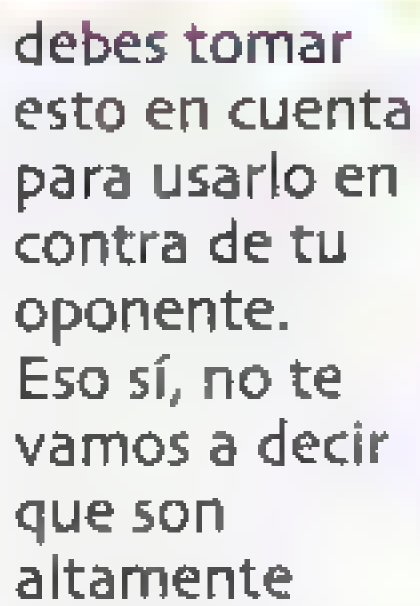


En los modos de Versus es donde puedes utilizar los combos para enviarle castigos al contrario. Obviamente, el uso de los castigos no es imperativo para ganar, pero además de ser muy divertido, es bastante útil para provocarle errores al oponente y lograr una victoria más sencilla y apabullante.



También en Versus cuentas con varios personajes a elegir para personalizar un poco más tu juego. Cada uno de los diferentes personajes tiene distintos patrones de burbujas para atacar, de manera que debes tomar esto en cuenta para usarlo en contra de tu oponente. Eso sí, no te vamos a decir que son altamente carismáticos; más bien, son muy al estilo japonés, de cualquier manera, se ven muy curiosos.







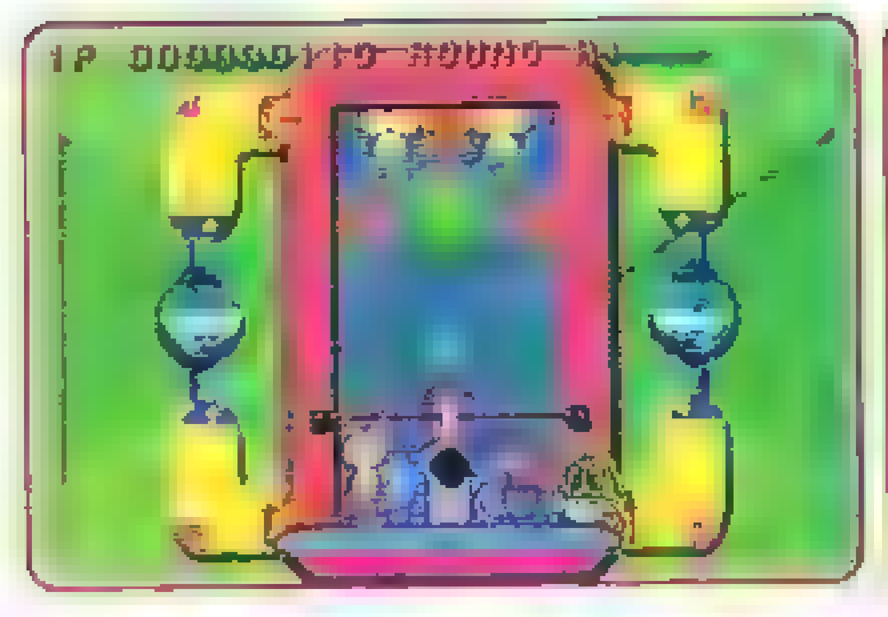


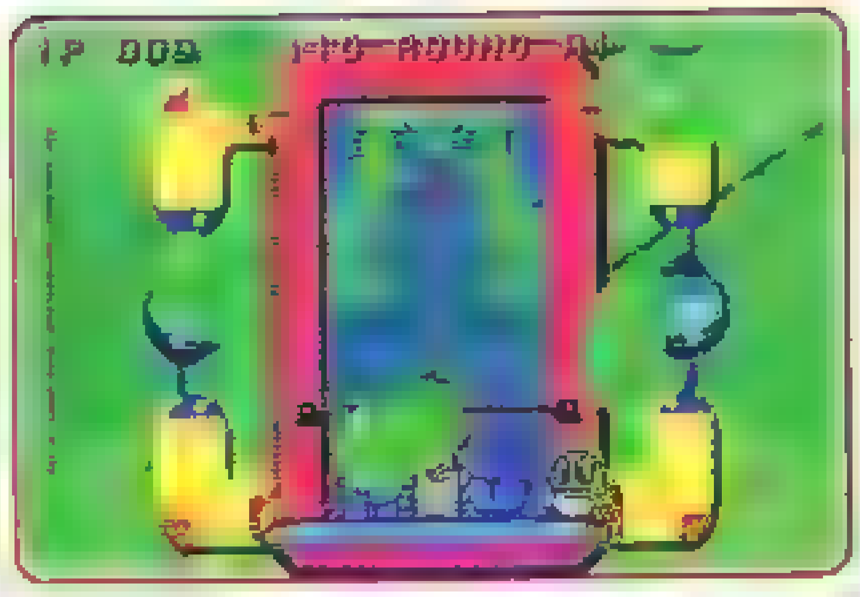
El modo principal, 1P Puzzle tiene tres tipos diferentes de juego: Practice, Normal y Classic. Obviamente, Practice te sirve para conocer el juego, aprender a jugarlo y practicar tus combos, es muy recomendable para empezar.



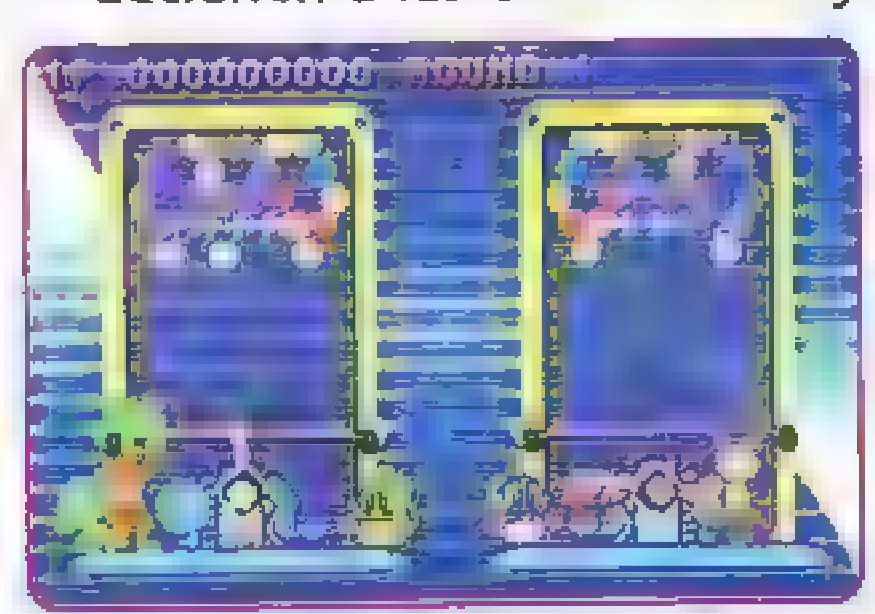
En Normal y Classic te enfrentarás a diferentes tipos de pantallas donde deberás deshacerte de todas las molestas burbujas. Aquí no es tan necesario que hagas combos, pero sí es útil para tirar varias burbujas a la vez y evitarte problemas. Checa también los rebotes de las burbujas, te sirven para que alcances lugares y burbujas que estén fuera del rango normal; al combinar los rebotes con combos, puedes hacer jugadas más impresionantes.







Dentro del juego también encontrarás burbujas que te ayudan o te perjudican de alguna manera, hay las clásicas que detienen a las demás burbujas pero no pueden ser eliminadas, otras que hacen lo mismo pero que debes tirar en combo, etc. También hay nuevas como la de la foto, que es de gran tamaño y cambia todas las burbujas que estén a su alrededor del mismo color.





Otra cosa que debes tomar en cuenta es que no puedes pensar mucho en dónde disparar la siguiente burbuja, porque aparece un contador que lanza la burbuja en la dirección que estés apuntando al llegar a cero.

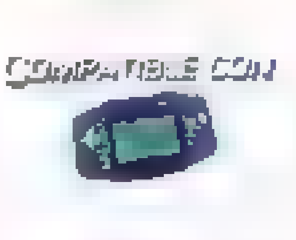
Super Bust-A-Move es un juego bastante recomendable si buscas un Puzzle sencillo para llevar a todos lados, pero la verdad es poco recomendable si eres una fanático de esta serie, pues tiene pocos modos de juego y lo encontrarás un tanto repetitivo. De cualquier manera, es una muy buena opción que vale la pena que cheques si tienes la oportunidad.



Compañía



Compatible con



Clasificación



Desarrollador

Memoria



32 Megas

Categoría

Puzzle

Lanzamiento

Enero 2002

RANKING

SUPER BUST-A-MOVE

Los Puzzles son bastante atractivos en cualquier sistema portátil y Super Bust A M ove cumple su objetivo. Desafortunadamente, para todos los seguidores de esta serie de rompecabezas, el juego es bastante simple y no se compara en absoluto en sus versiones caseras, ya que no cuenta con modo de historia ni mucho menos la peculiaridad de poder seleccionar tu escenario, pero bueno, podrás realizar las clásicas cadenas.

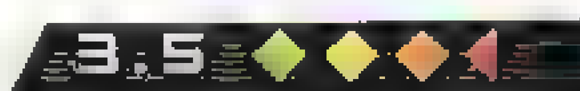
3.0

Este es uno de esos juegos que ya son clásicos para las retas y que te mantienen entretenido a pesar de su sencillez y fácil dominio. En esta versión para el Game Boy Advance, encontrarás diversos personajes para seleccionar además de una gran cantidad de escenarios muy coloridos y un adictivo gameplay. Super Bust A Move es un título que no puedes perderte si eres fan de los juegos de destreza.



3.5

Como gran aficionado a los Puzzles, no pude dejar de jugar los Bust-A-Move desde que aparecieron por primera vez y me encantó la manera de jugar y los castigos que se pueden lograr. Ahora podemos disfrutar de este juego en el GBA y llevarlo a todos lados; pero lo que sí puedo decir es que quedó un poco simple, le faltaron más modos para hacerlo más atractivo y que valiera un poco más la pena.



3.5

GAME BOY ADVANCE

Nuevos Títulos





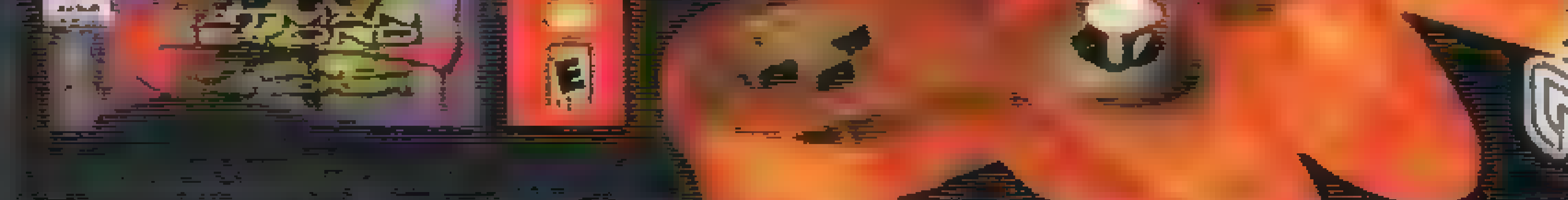








Mejores Opciones





Encuentralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx



Golden Sun

No cabe duda que Camelot es una compañía muy prometedora que nos ha ofrecido juegos de gran calidad como son Mario Golf o Mario Tennis, sino que en esta ocasión dejan un poco a un lado los deportes para enfocarse en un estilo de juego que para emoción de muchos de nosotros fue el RPG. Golden Sun es la nueva creación de esta compañía y como ya tiene unos cuantos mesesitos que salió a la venta, hemos decidido proporcionarte unos tips que esperamos sean de tu total agrado y que lógicamente te ayuden a terminar más fácilmente este juego.

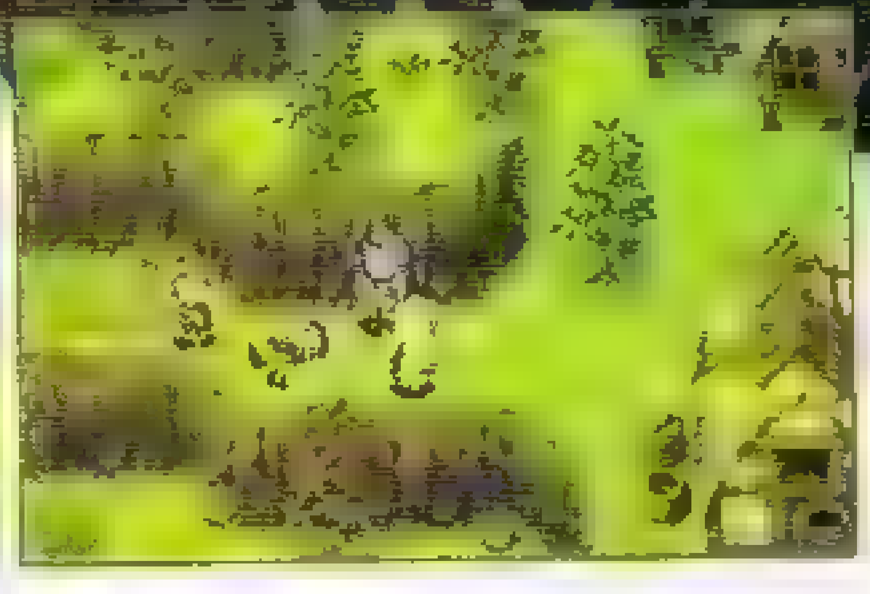
Una vez que ya puedas controlar a tu personaje o mejor dicho a Isaac, tendrás que dirigirte hacia el Sur que es donde se encuentra un lugar llamado "The Plaza", pero no creas que es tan fácil, ya que el camino te será bloqueado por diversas piedras, así que busca una salida alterna. Justo al Norte, encontrarás a Garet, quien después de una breve conversación se unirá a ti.

Ahora junto con Garet, dirígete hacia el Oeste y continúa el camino hasta que veas un pequeño cinema donde unos aldeanos intentan salvar a un niño antes de que se ahogue en el río. Ahí te toparás con la madre de Jenna, quien pedirá tu ayuda, una vez que aceptes ayudarla, debes continuar tu camino hacia The Plaza para encontrar a Jenna.

Ahí, habla con el abuelo y con Jenna, pronto notarás que entra alguien que todavía posee un poco de Psynergy y que decide ayudar a salvar a Felix, así que regresa con Felix (el niño que cayó al río) para rescatarlo de una muerte segura. Cuando llegues ahí un suceso inesperado ocurre y evita que salven a Felix.

Ahora regresa nuevamente a The Plaza, en tu camino te toparás con un par de sujetos que se enfrentarán a ti, no te preocupes si pierdes, ya que por el momento es imposible ganarles.





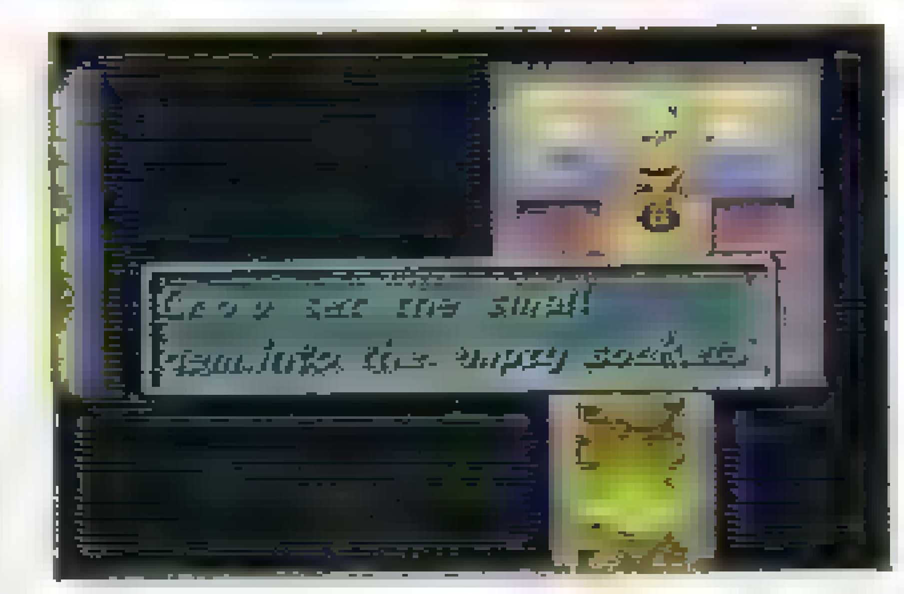




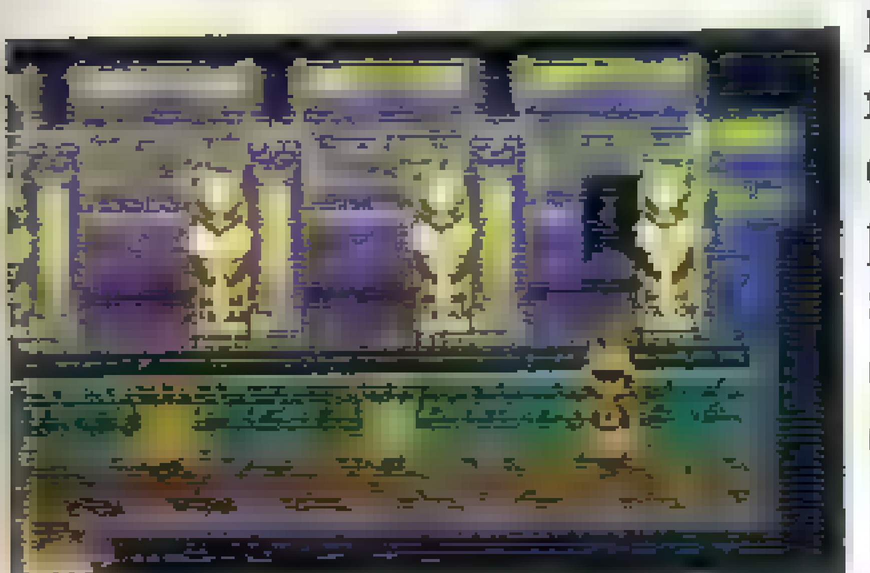
Tres años han pasado desde aquel incidente en la aldea, y la tranquilidad vuelve a la aldea. Después de una pequeña plática con Dora (la madre de Isaac) Jenna y Garet se unirán a ti. Ahora debes ir a la casa de Kraden que está al Oeste, en el camino te encontrarás con las mismas personas (Saturos y Menardi) quienes te derrotaron 3 años atrás.

Después de que hayas hablado con Kraden, él te pedirá que vayas a investigar a Sol Sanctum, así que junto con Kraden, dirígete hacia Mt. Aleph que está al Norte de la casa de Isaac.





Sigue tu camino hasta que llegues a un punto donde veas una serie de estatuas, usa tu Psynergy para moverlas y encontrarás un minotauro en la de la izquierda (el ojo que le falta está en una caja roja antes de entrar a este cuarto), una vez que pongas el ojo faltante, se abrirá una puerta en la estatua donde está la estatua de la izquierda.

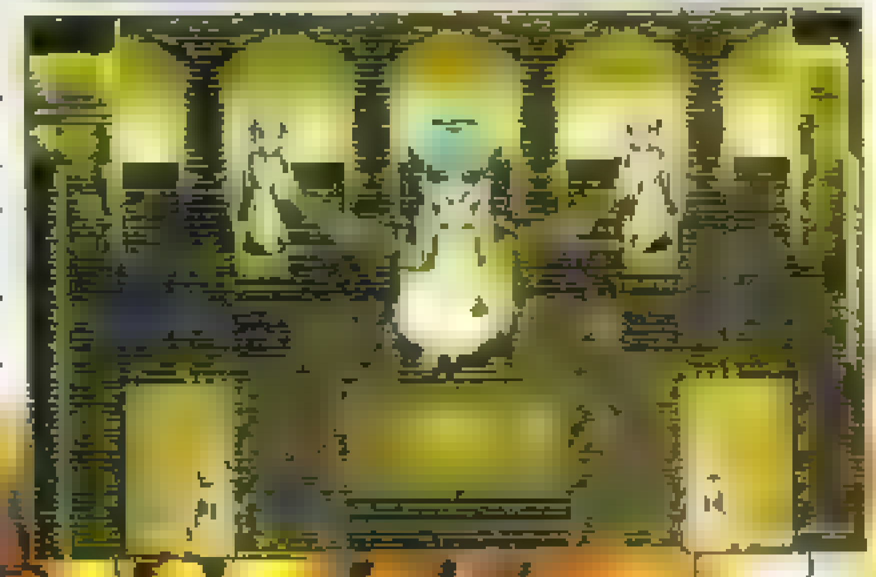


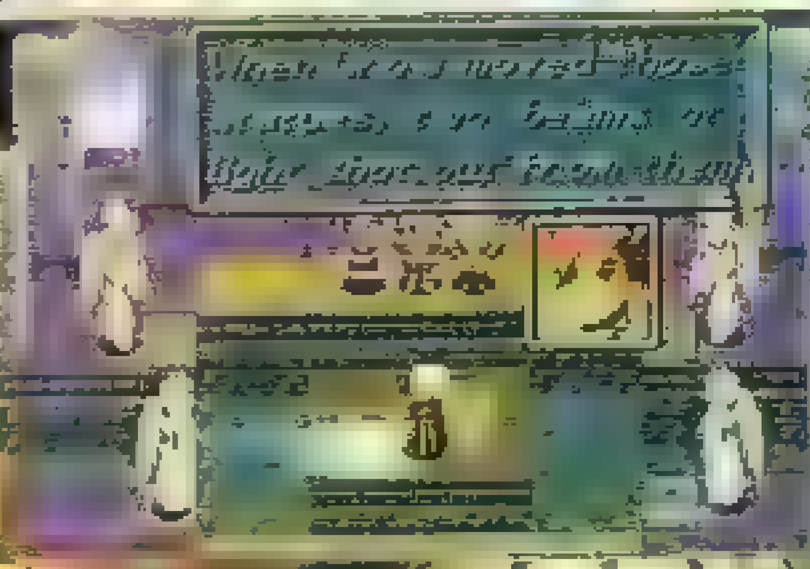
Sigue tu camino a través de Sol Sanctum, salta en las piedras para que llegues del otro extremo, sigue tu camino y encontrarás otro camino de piedras, toma el camino del centro y encontrarás una small gem, ahora ve hacia el camino de la derecha y coloca la small gem, con esto, abrirás el camino de la izquierda.

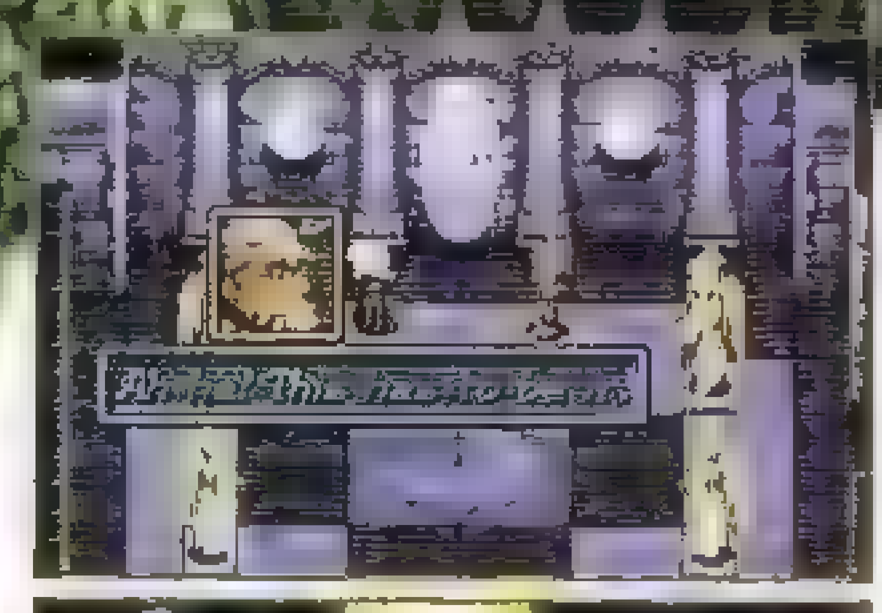
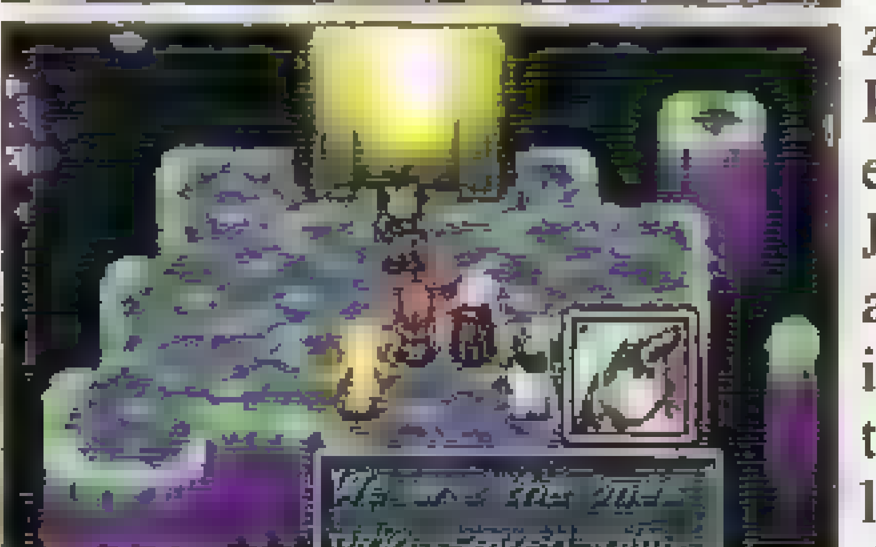
Entra y te encontrarás en un cuarto del Sol y al lado el de la Luna, sigue tu camino y ahí debes resolver un pequeño acertijo: Primero empuja las 2 estatuas del cuarto del sol para que queden encima de los switches y así se abra un hueco, usa tu psynergy para empujar la estatua que está enfrente hacia el hueco, depués ve al cuarto de la luna y mueve las 4 estatuas para que queden encima de los switches.





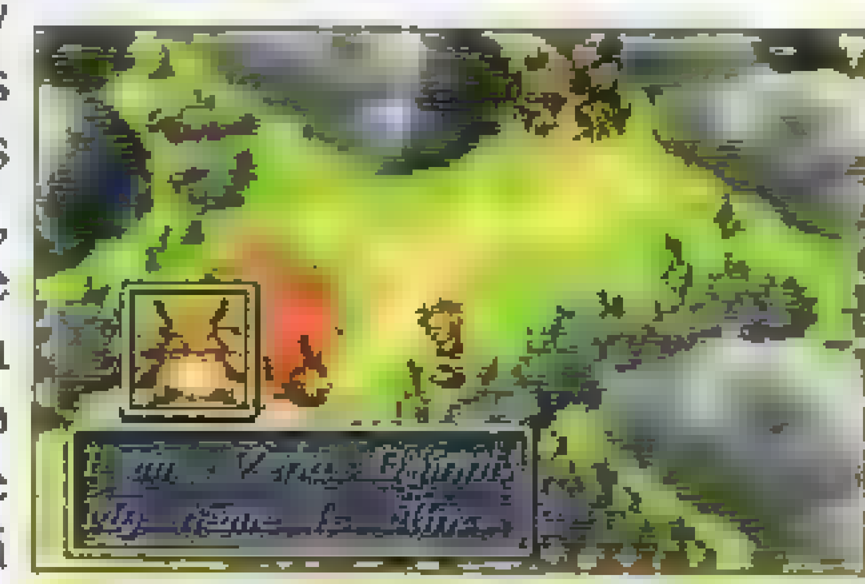
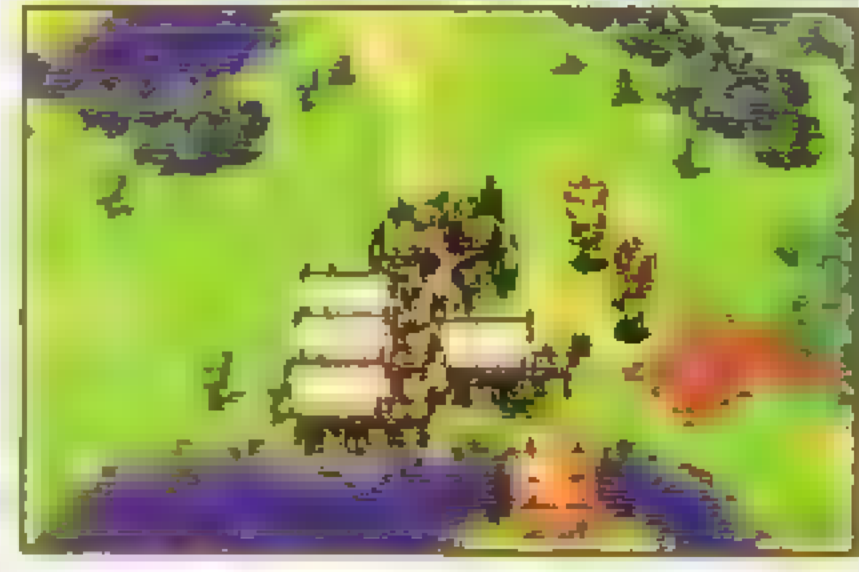




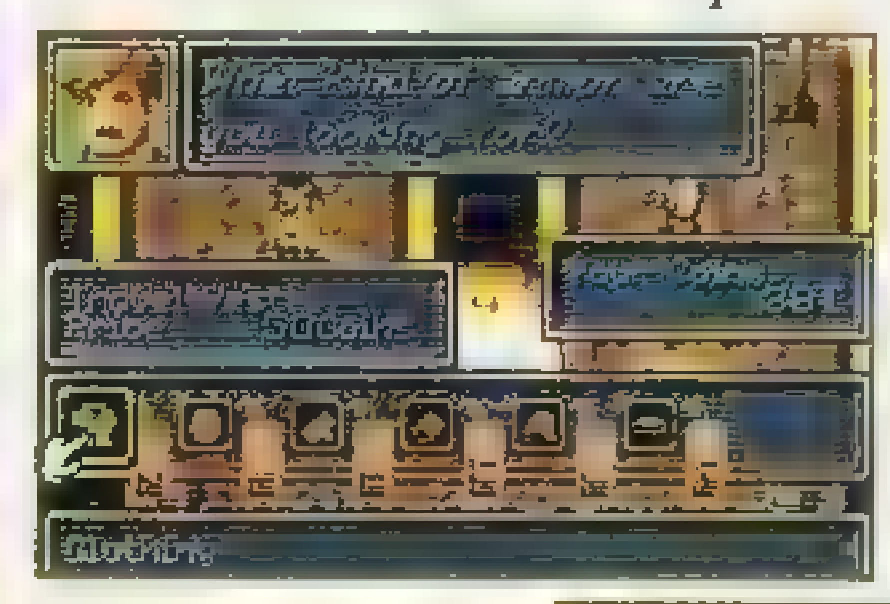





Una vez hecho esto, regresa al primer cuarto del sol al que entraste, notarás que ahora ha cambiado a luna, ahí ve hacia parte central de la pared y se abrirá un portal que te transportará a la zona de el elemento de las estrellas. Kraden te pedirá que consigas las 4 estrellas de Marte, Venus, Mercurio y Júpiter, pero antes de conseguir la cuarta, aparecerán Saturos y Menardi, Alex, e inclusive Felix, quien no había muerto, te pedirán las estrellas o de lo contrarío lastimarán a Jenna y a Kraden. Cuando juntes las cuatro estrellas, el volcán comenzará a hacer erupción por lo que todos ellos escaparán del lugar llevándose a Jenna y a Kraden y dejándote con la última estrella de Marte. Rápidamente el Wise One, te salvará y regresará a Vale, pero ahora te ha sido encargada una misión de gran importancia. Rescatar al mundo del terrible caos. Es así como da inicio tu verdadera aventura en Golden Sun.

Una vez que abandones Vale, cerca de ahí, podrás ver una pequeña cosa volando, acércate y conocerás a Venus Djinn, quien se te unirá a tu equipo y te enseñará cómo utilizarlo en batalla. Ahora sigue el camino pasando por el puente y antes de entrar en la aldea, podrás ver 4 caravanas alejándose de la misma con dirección a Kelay, pero el puente está roto, por lo que se dirigirán a Lunpa, cuidad de los ladrones. Ahora sí, entra en la aldea llamada Vault.

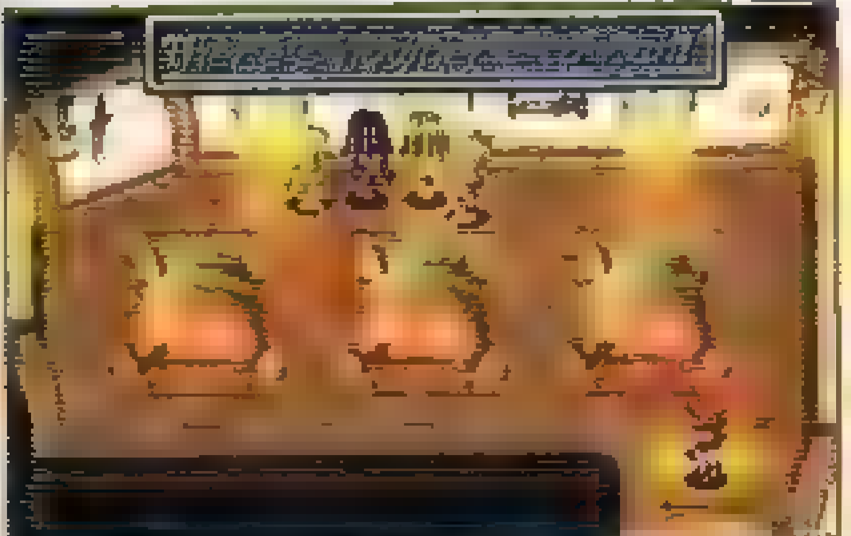


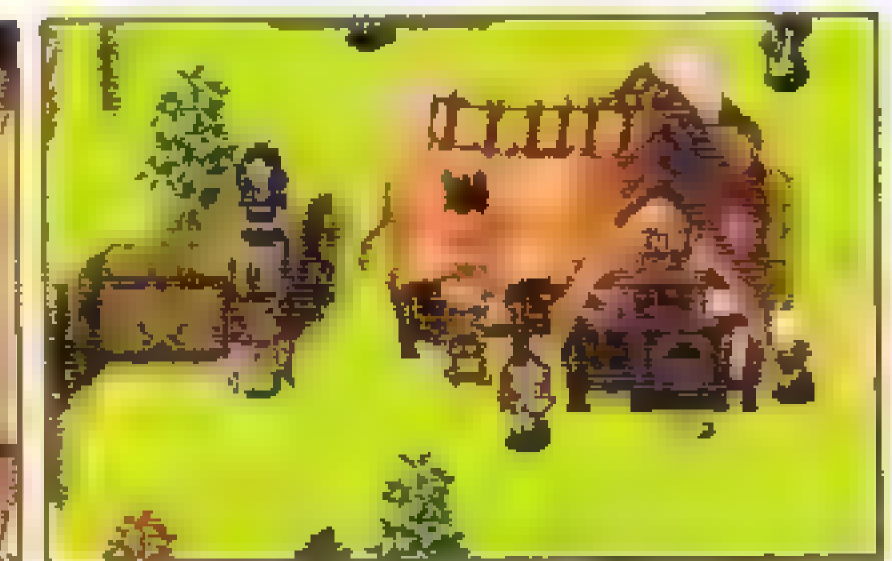


Una vez que estés en Vault, recorre la aldea para que la conozcas más a fondo, te recomiendo que entres en las tiendas de armas y de pociones y que compres el mejor equipo que puedas en este momento, además visita los "INN" que es donde podrás descansar para recuperar tu energía. Después sube las escaleras que te llevan a la parte alta de la aldea y entra en la casa que está justo al lado, ahí encontrarás a un chico de nombre Iván, que tiene la habilidad de leer la mente, después de una breve conversación Ivan, se unirá a ti para que le ayudes a encontrar a los ladrones que robaron el báculo de su maestro.



Ahora con ayuda de Ivan y su habilidad de leer la mente, ve hacia el INN, y en la parte de arriba encontrarás a 2 sujetos que lucen un tanto sospechosos, después de un momento, podrás leer sus mentes y averiguarás que ellos son los ladrones, ahora sal del INN y sube por la escalera que está afuera para que llegues al techo del INN y entra en el hueco.





Ahora usa tu psynergy para mover el bloque amarillo y entra en la puerta que acabas de descubrir, libera al prisionero que se encuentra ahí y pronto llegarán los ladrones a los cuales te enfrentarás en una batalla. Esta pelea es sencilla, sin embargo usa tu psynergy como Quake, Flare y Ray para causar más daño, también puedes estrenar los poderes de Flint. Una vez que los derrotes, ganas una espada de los bandidos, equípasela a Isaac.



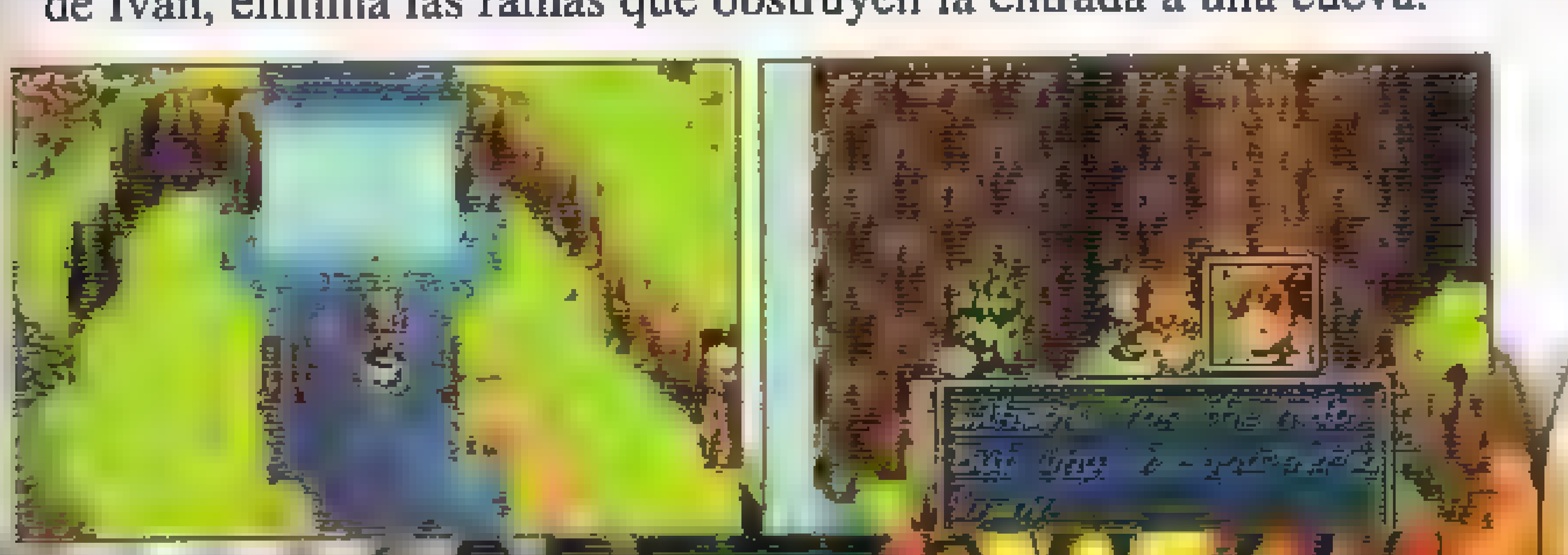




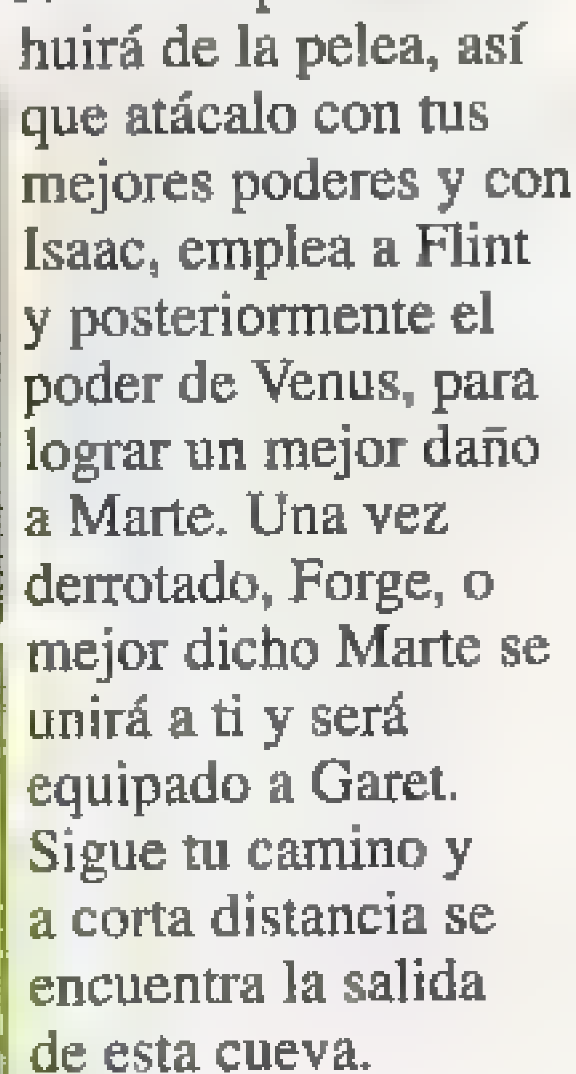


Sal de Vault y ve hacia el Este (a la derecha) y te toparás con una pequeña caverna, entra ahí y cruza el puente, luego usa tu psynergy para mover la piedra que te impide el paso, continúa tu camino y llegarás a un punto donde hay un objeto atrapado por unas ramas, usa tu psynergy de nuevo para moverlo, pero obtendrás malos resultados ya que las ramas impiden su movimiento. De repente, Ivan hace su aparición y te ayuda a eliminar las ramas, ahora sí, mueve el objeto con tu magia y cruza del otro lado. Ahora, con la magia "Whirlwind" de Ivan, elimina las ramas que obstruyen la entrada a una cueva.

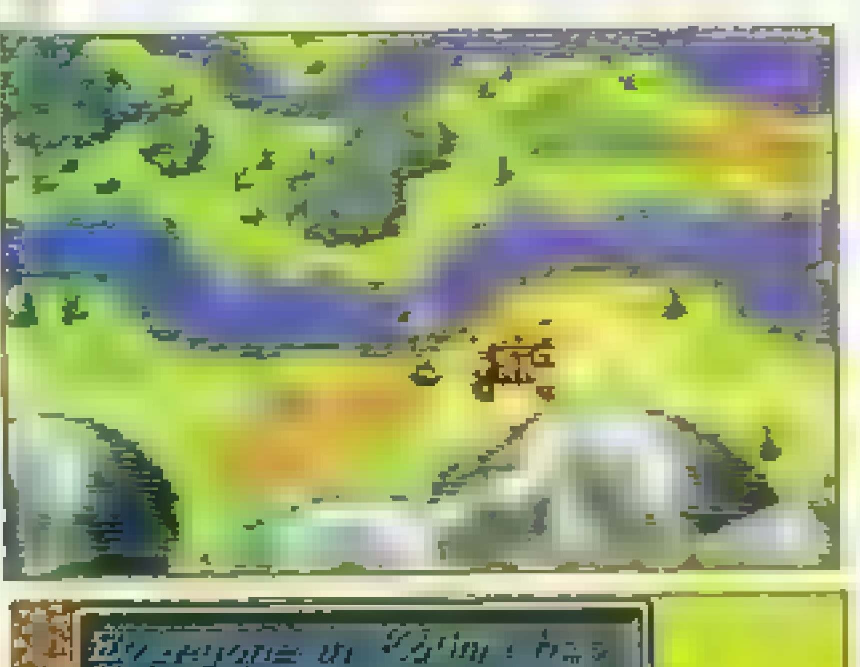
Sal de este lugar y dirígete hacia la casa de Ivan, donde estará el Mayor, habla con él y como recompensa por capturar a los ladrones, te dará el Water of Life, que es un ítem con el que puedes revivir a un miembro de tu equipo.

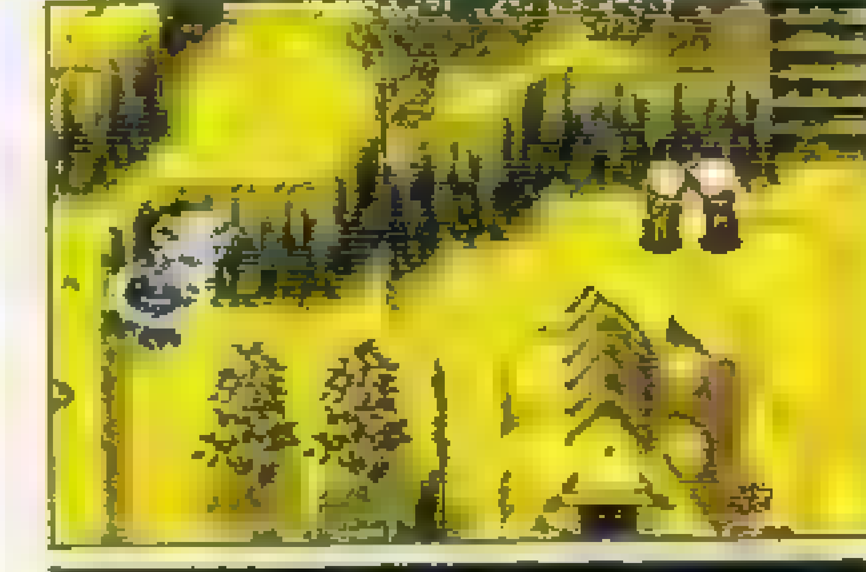


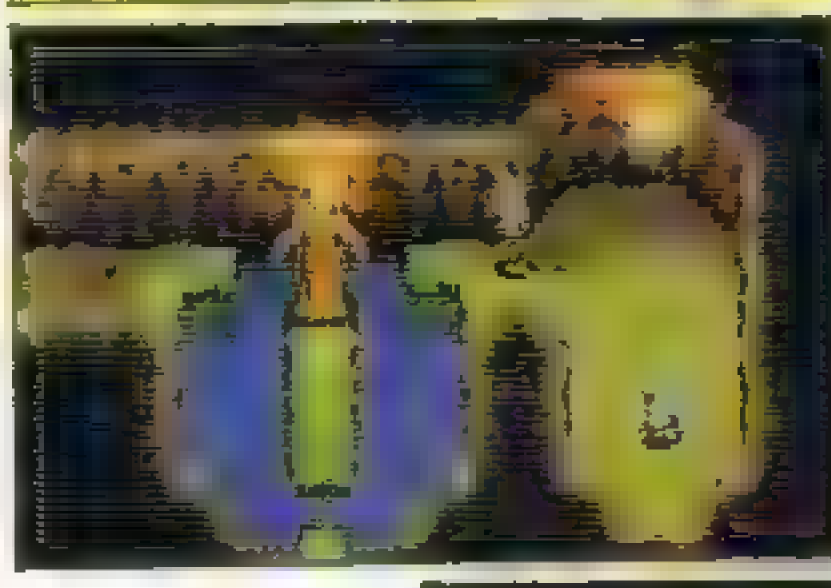
Dentro de la cueva necesitarás emplear cotidianamente tu psynergy para mover algunos objetos, aquí serás atacado por infinidad de enemigos sin embargo son de bajo nivel, por lo que no tendrás problema alguno en eliminarlos Sigue tu camino hasta que encuentres un pequeño demonio rojo ¡Sí! Así es, es otro Djinn, Marte para ser exactos, así que enfrentate a él, la batalla será fácil, pero si no consigues dañarlo rápidamente huirá de la pelea, así que atácalo con tus mejores poderes y con Isaac, emplea a Flint y posteriormente el poder de Venus, para lograr un mejor daño a Marte. Una vez derrotado, Forge, o mejor dicho Marte se unirá a ti y será equipado a Garet. Sigue tu camino y a corta distancia se encuentra la salida de esta cueva.









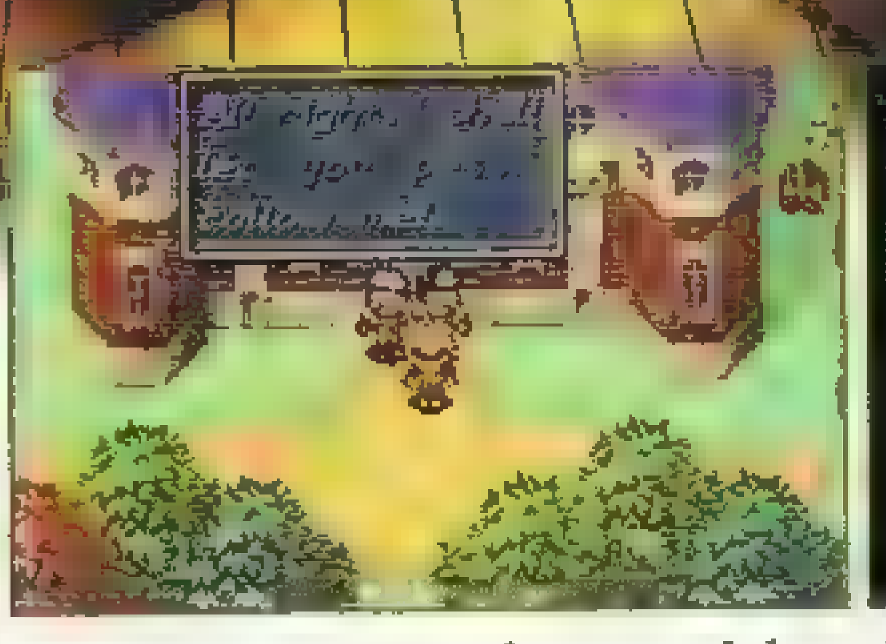
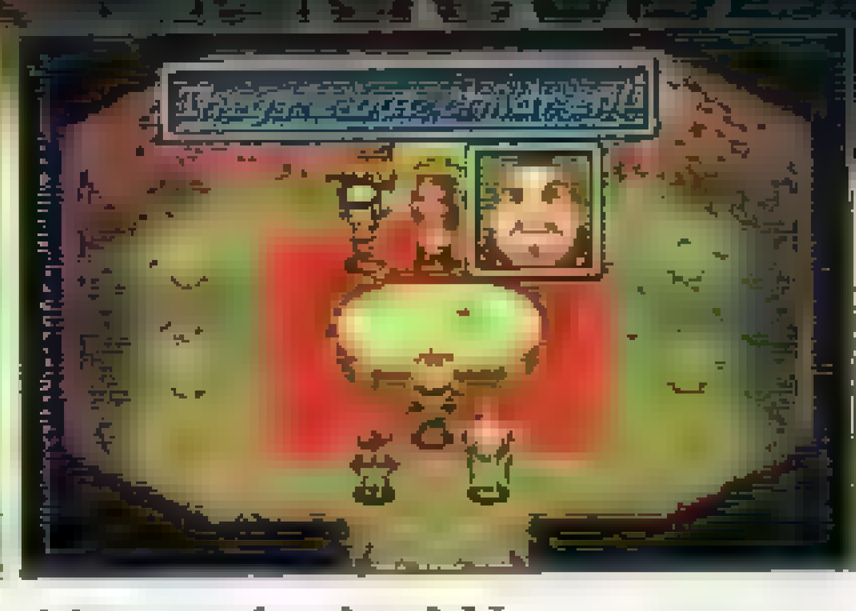


Justo al lado está la Bibilin, entra en este poblado, como siempre la misma recomendación je je... ve al INN y descansa un rato, ha sido larga la jornada, después visita las tiendas de ítems y armamento y compra lo que te haga falta, aquí podrás conseguir la ayuda de otro Djinn, para eso, sube las escaleras del Este, y cruza por entre los troncos que funcionan como paredes, sigue tu camino y encontrarás una cueva cubierta de ramas, usa el Whirlwind de Ivan y entra en la cueva, después mueve la estatua y cruza del otro lado, ahí estará Gust, o mejor dicho Júpiter se unirá a ti y será equipado a Ivan.

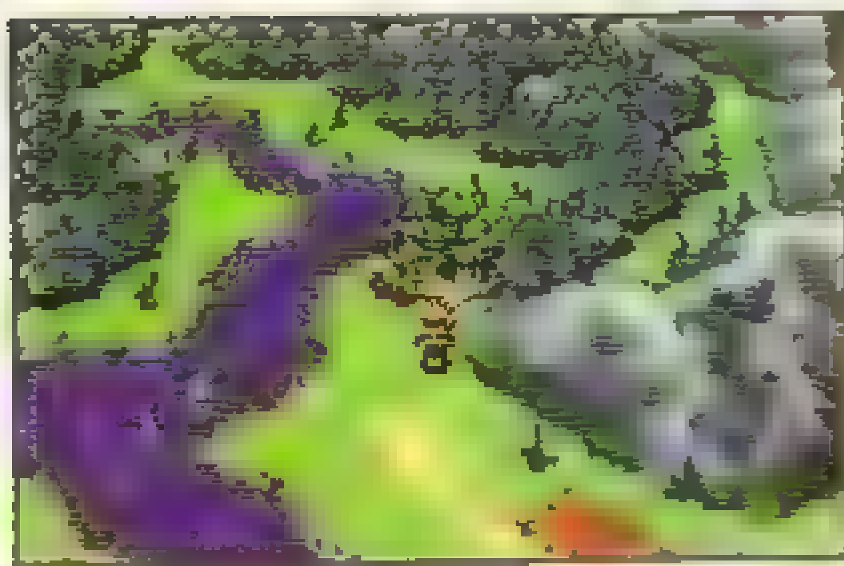
Saliendo de Babilin, ve al Sur, sigue el camino y luego un poco al Sureste, llegarás a Kolima y te darás cuenta de que todos han sido transformados en árboles, de repente, una brisa cae del cielo, inmovilizándote, pero el poder de tu psynergy, logra salvarte, ya que dicha brisa es la que transforma en árboles a la gente. Después de un corto diálogo, ve en busca del cuarto Djinn, que está en esta aldea, lo podrás ver en un tipo corral, pero para ganar acceso a él, entra por una puerta secreta en la parte de atrás de esa casa, entrarás a una pequeña caverna, al final sube las escaleras y conseguirás a Granite, equípaselo a Isaac y sal de esta aldea.





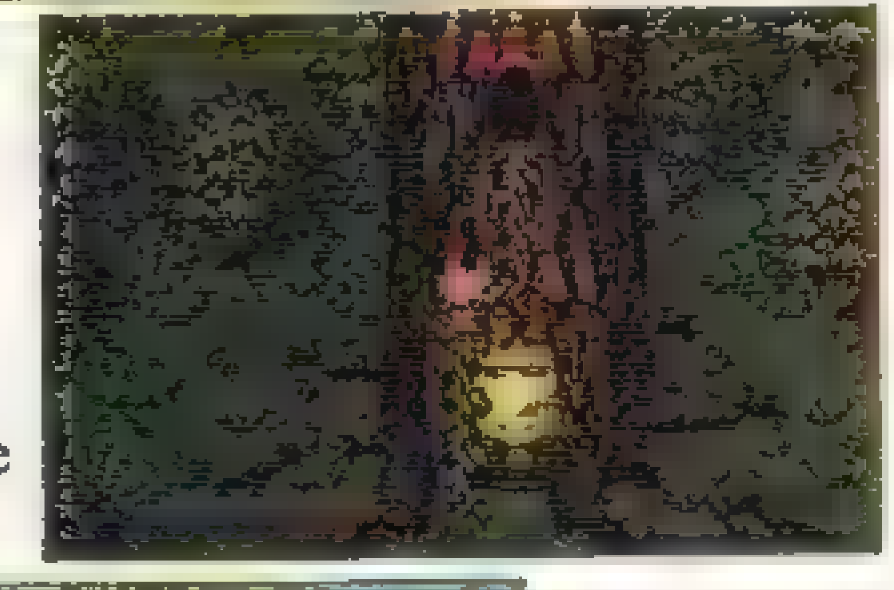
Ahora regresa al centro del pueblo y ve hacia el Norte para que llegues al castillo, ahí, habla con el rey y acepta la misión que te ofrece, sin embargo como el rey te ve muy joven se retractará y te negará la misión, de cualquier modo, demuéstrale cuan valiente eres, realiza esta misión por tu cuenta y rescata a Kolima.



Ahora ve un poco al Noroeste, podrás checar que es como una entrada a un



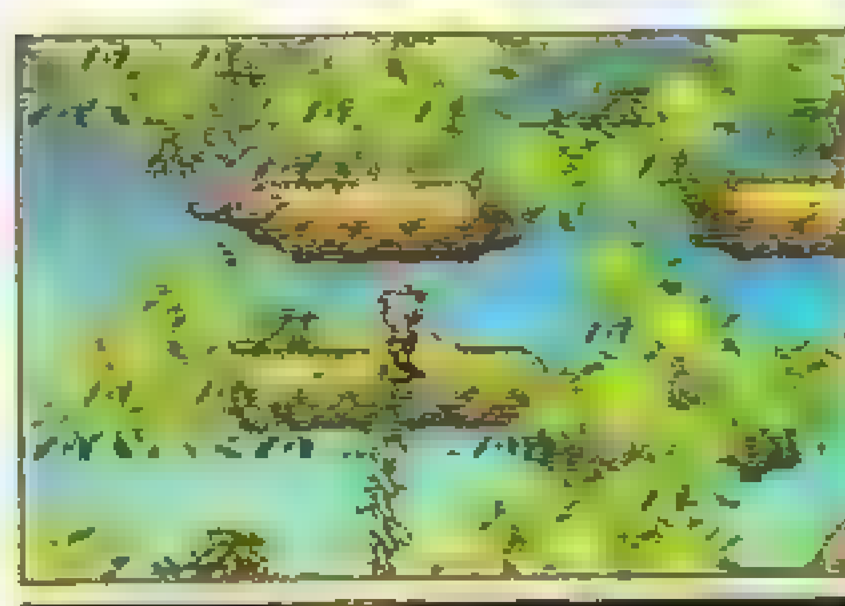
bosque, entra ahí y sigue tu camino hasta que te encuentres con el Tret



tree; entra dentro del árbol subiendo por las enredaderas, y en una de las ramas



casi antes de llegar a lo más alto, encontrarás otro Djinn, éste será un tanto más difícil de vencer que el anterior, por lo que te recomendamos que utilices todas las habilidades de tus Djinn que poseas hasta el momento, así como las magias y ataques más potentes que tengas.







Ahora sigue tu camino hasta que llegues a la parte más alta del árbol, y posteriormente, cuando ya estés en la cumbre del árbol, déjate caer hasta el centro de éste, donde te espera una batalla más contra el Tret tree. Comienza la batalla utilizando tus Djinn, para así puedas utilizar los Sumons más poderosos que tengas como Ramses, Atlanta o Mars, después, sigue atacando con poderes básicos como Plasma, Flare Wall u otros. Después de la batalla, el árbol volverá a la normalidad pero por su bajo poder, no puede regresar a la normalidad a los aldeanos de Kolima, así que ahora tu deber es ayudar al árbol Tret a recobrar energías para que pueda devolver a los aldeanos de Kolima a su estado normal.



Ahora sal del bosque y regresa a Bibilin, descansa en el INN y visita nuevamente las tiendas de armas y pociones, equípate con lo mejor que puedas comprar. Ahora ve hacia el Norte, cruza el puente y ve un poco al Oeste, cruza otro puente y continúa tu camino. Ahora estarás en Bilibin Cave. Sigue este camino hasta que salgas por el otro extremo de la caverna y camina a través de la nieve, hasta que llegues a la villa de "Imir".

Aquí en Imir, está otro Djinn llamado Fever, para llegar a él, cruza el río congelado hasta una caverna que está al Norte. Después ve a la primera casa que está a la entrada de Imir, ahí encontrarás a Mia, sanando a un anciano, (busca en la casa un bote vacío que futuramente te servirá), de repente, una luz proviene del Lighthouse, el pilar azul que está al Noreste. Mia saldrá en seguida a investigar, así que síguela al Lighthouse.

Una vez dentro del Lighthouse, sigue tu camino al Norte, mueve una estatua con tu psynergy y entra en la puerta, ayuda a Mia con el Lizard Man que le obstruye el paso y continúa tu camino. Después, encontrarás nuevamente a Mia, mueve otra estatua y a continuación ella se unirá a tu equipo.

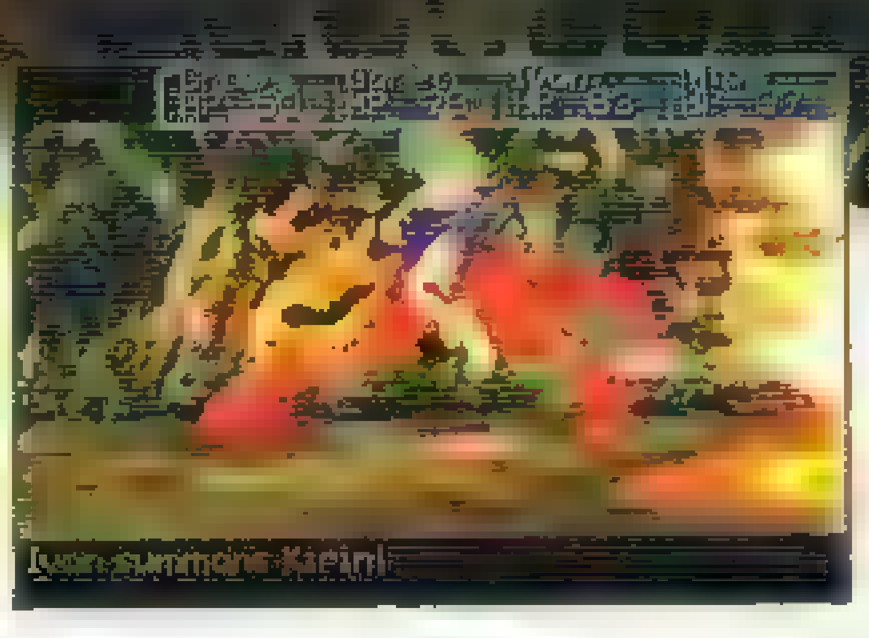
Dentro de este Lighthouse, encontrarás otro Djinn, que puedes equipárselo a Mia. Conforme avances en este sitio, encontrarás diversos acertijos que son muy sencillos de resolver. Recuerda que en este Lighthouse en algunas estatuas necesitarás usar el poder Ply de Mia para continuar tu camino. Más adelante, caerás en el centro de un cuarto con una gran estatua que tiene una gema en el corazón, usa Ply en ella y regresa al pequeño bloque que está en el agua, ahora tienes la habilidad de saltar 4 veces por encima del agua. Esto te será muy útil en este lugar.

Cuando llegues a la parte más alta del Lighthouse, notarás que el cuarteto de villanos está presente junto con Jenna y Kraden, después de una corta charla, Saturos se enfrentará a ti en una gran batalla, pero no te preocupes, ya que el poder del Lighthouse ha debilitado las fuerzas de Saturos. Una vez que que regreses a la entrada del Lighthouse, usa el bote que encontraste en la casa de Mia y llénalo con el Hermet's water.

Ahora sí, estamos a la mitad de este Nintensivo de Golden Sun para el Game Boy Advance. ¿Qué tal te ha parecido el juego hasta el momento?, bastante bueno ¿no? y qué tal estos tips, espero que hayan sido de tu utilidad hasta el momento, pero no creas que es todo, ya que en el próximo número continuaremos con la segunda parte de este Nintensivo, así que mantente pendiente para que de una vez por todas puedas completar este sensacional título. Así que mientras esperas, trata de hacer algo de experiencia para tus personajes, para que te sea más sencillo el resto del juego.

Golden Sun





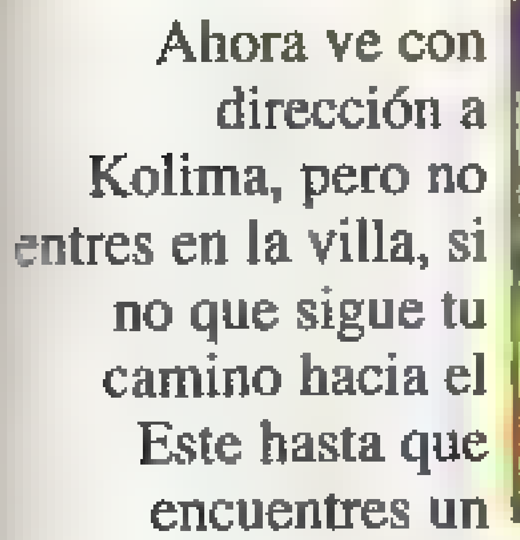


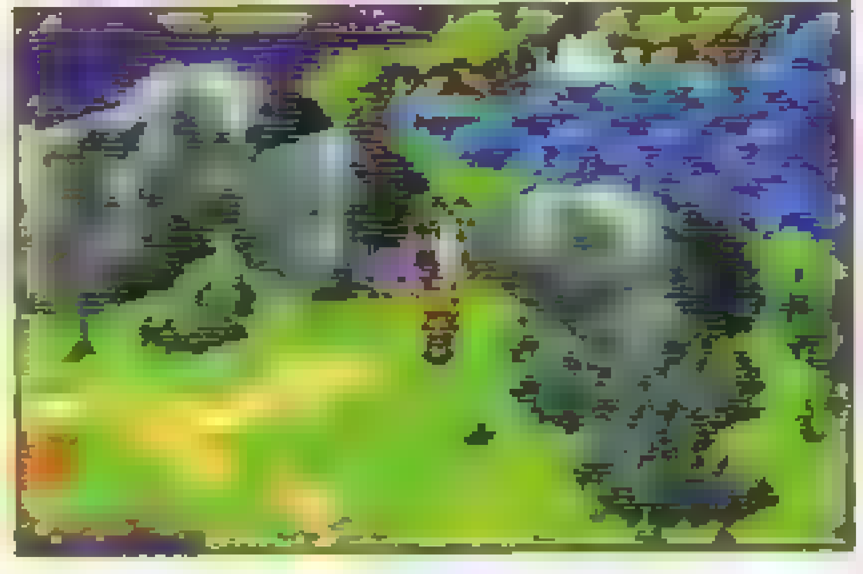
Inicia la batalla utilizando tus Djinn Defensivos como Granite, Forge, Breeze y Sleet, para que incremente tu estatus, después usa tus otros Djinn Flint, Fever, Gust y Fizz, y en el siguiente turno aprovecha y tus Summons más poderosos como Ramses, Kirin, Atlanta o Nereid; después usa tus mejores psynergy para atacar a Saturos, (no olvides curarte cuando disminuya tu HP). De esta manera, será fácil que derrotes a Saturos.



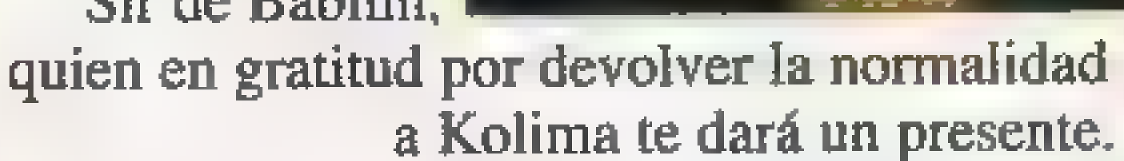


Regresa a Babilin y descansa para regenerar tu energía, luego ve hacia Kolima Forest nuevamente y dirígete con el Tret Tree, habla con él y dale el Hermet's Water para que el Tret Tree se llene de vitalidad, así el devolverá a la normalidad a los habitantes de Kolima.

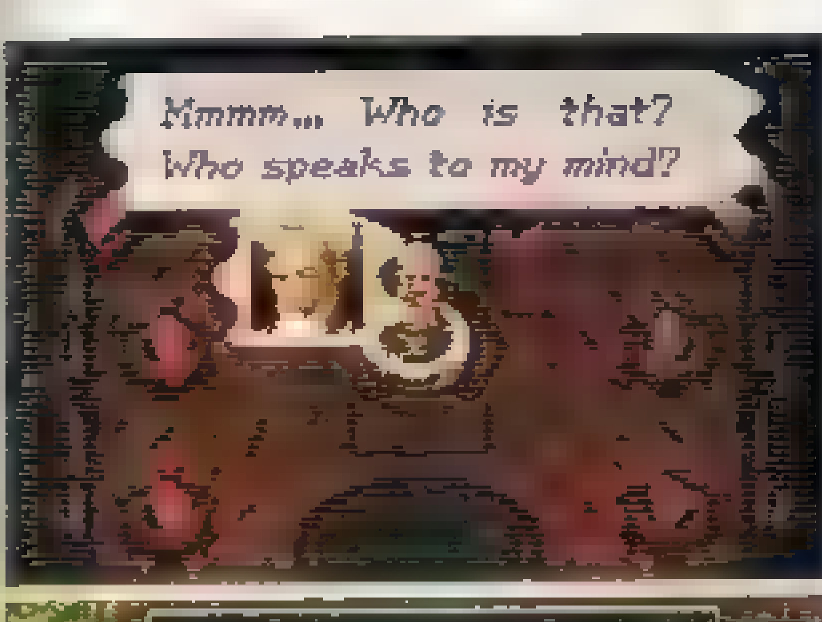


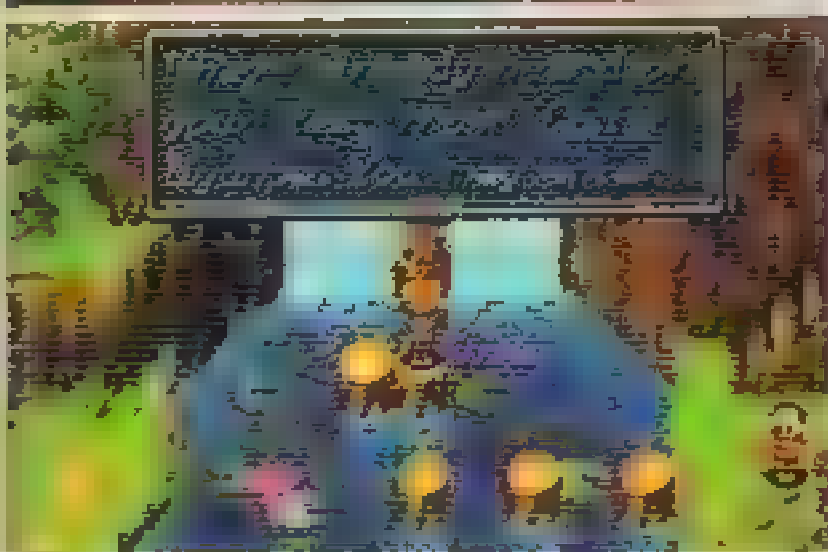


Ahora ve con dirección a Kolima, pero no entres en la villa, si no que sigue tu camino hacia el Este hasta que encuentres un puente el cual debes cruzar, sigue tu trayecto y pronto estarás en Fuschin Temple.



Ahora ve hacia Kolima y compra armas de buena calidad, sal de ahí y ve a visitar al Sir de Babilin, quien en gratitud por devolver la normalidad a Kolima te dará un presente.





Aquí, sube a la parte más alta y habla con el monje que está en el templo, sin embargo no te dirá nada, usa la habilidad de leer la mente para que dialogue contigo.
El te pedirá que realices una prueba para checar tus habilidades, así que ve con el monje que está en la cascada y habla con él. Ahora entra en la cascada y a la cueva. Ahí debes conseguir un ítem especial, una vez que lo tengas, llévaselo al monje del templo.





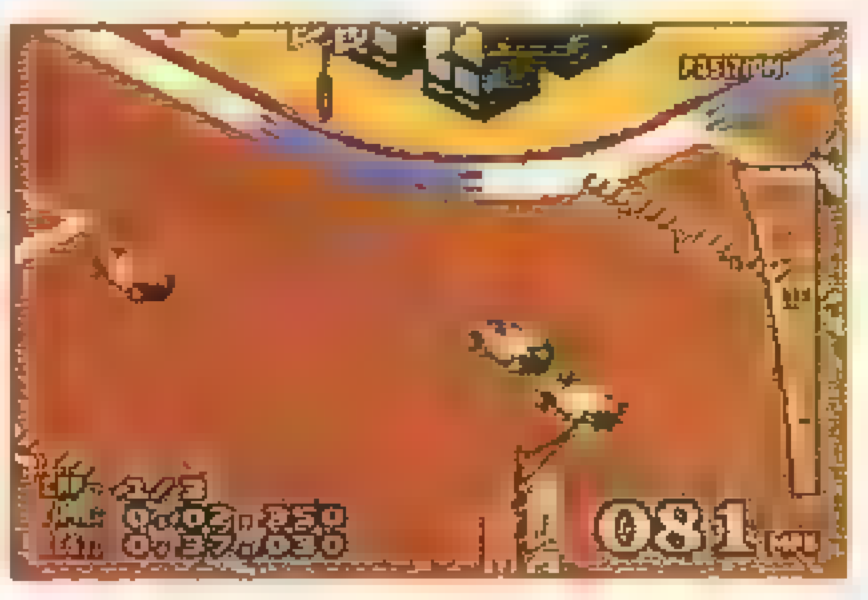
A FONDO

DRIVEN

Ya sabemos lo buenos y divertidos que son los juegos como Mario Kart Super Circuit, Konami Krazy Racers y Lego Racers para el Game Boy Advance. Pero hay un género que tiene tiempo que no vemos y que también tiene sus seguidores y son las carreras de automovilismo tipo Fórmula 1. Los juegos basados en estas competencias son más reales pues carecen de ítems, poderes, saltos, etc; pero obviamente son muy entretenidos y cumplen con su cometido. De manera que no podemos comparar ambos géneros, aunque sean de carreras, unos son más realistas y otros más "de cotorreo". Esta vez tenemos un buen título de nombre Driven para el poderoso Game Boy Advance, así que vamos a darle una checadita para que lo conozcas y veas que tiene lo suyo.



Este título cuenta con varios modos de juego: Arcade Mode, Single Race, Testing Session, Story Mode, Multiplayer, Bonus Round y Championship. Además de las cotidianas opciones donde puedes cambiar la dificultad del juego, los sonidos y la música; también puedes seleccionar el número de vueltas que le des al circuito dentro de las competencias.

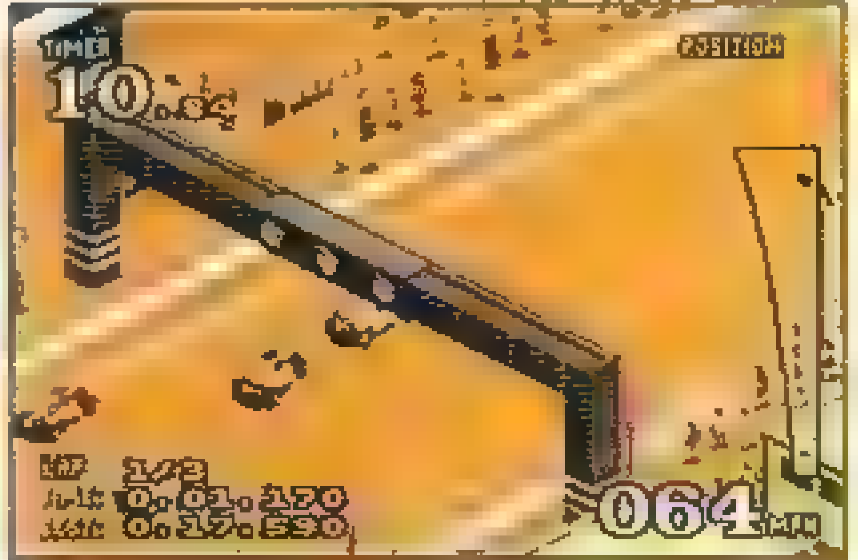


La movilidad es bastante buena, muy al estilo del viejo R.C. Pro-Am. La vista es desde arriba, por lo que puedes checar bien las curvas, a los demás autos y la pista sin problemas. Además de que los coches tienen diferentes diseños muy padres y variados según la escudería a la que pertenezcan, ya no es solamente rojo, verde, azul, etc; ahora te puedes diferenciar perfectamente de entre los demás competidores.

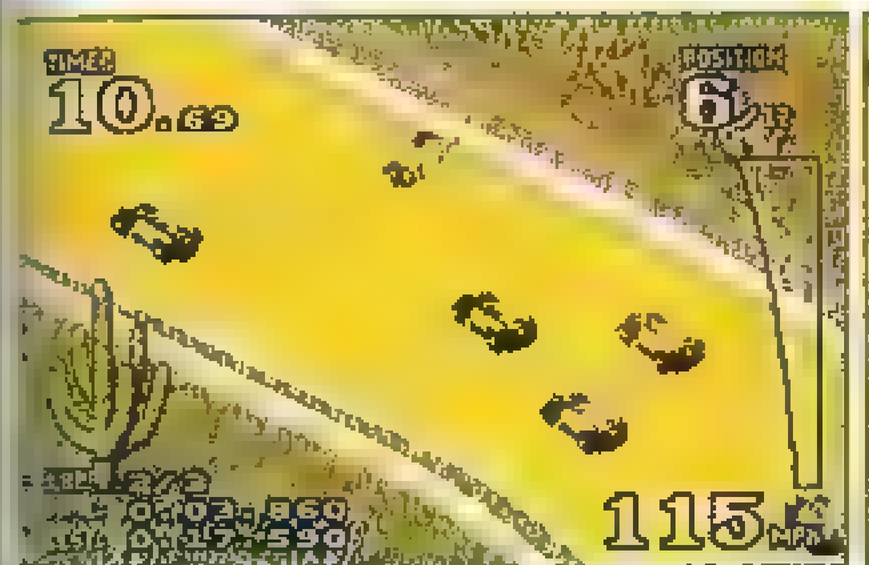




Hay doce diferentes corredores a elegir, de distintas escuderías y diferentes nacionalidades. Cada uno cuenta con sus propias características que los hacen muy variados, unos aceleran más rápidamente, otros alcanzan mayor velocidad, etc. El chiste es que los cheques bien para que elijas al personaje con el que te acomodes mejor.



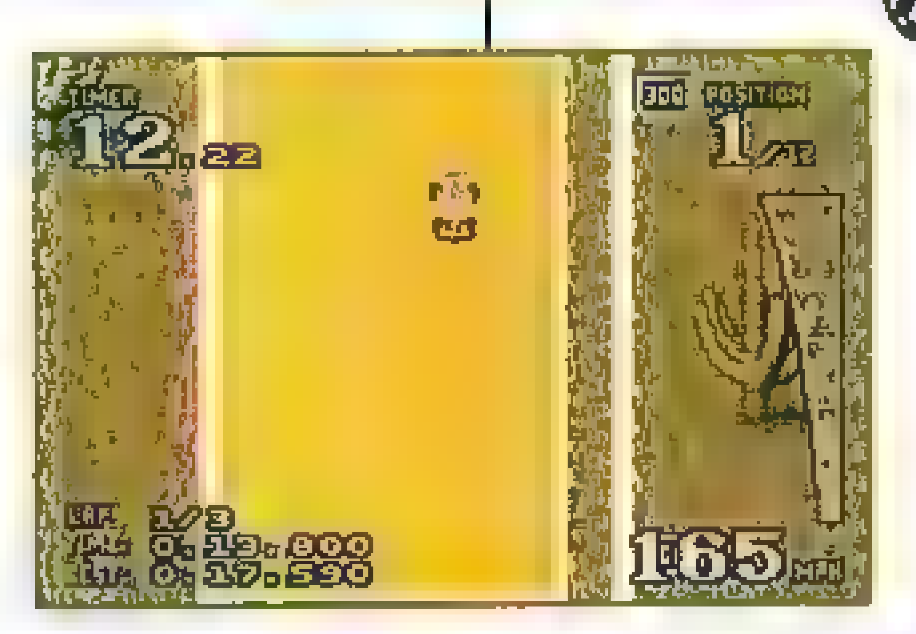
Un detallazo de este título es que los escenarios están muy bien hechos, verdaderamente se pulieron los programadores en cada detalle. Las pistas están bien estructuradas y los elementos de fuera de ellas están bien definidos. Algo que nos sorprendió fue la cantidad de gente que pusieron a lo largo de las pistas, no se contentaron con poner unas gradas y ya, sino que hay muchos espectadores que están observando la carrera y aunque no tengan animaciones, son muy diferentes. Es un muy buen detalle, dado que en algunos juegos parece que estás corriendo en pueblos fantasmas por la falta de gente, inclusive en los de N64.





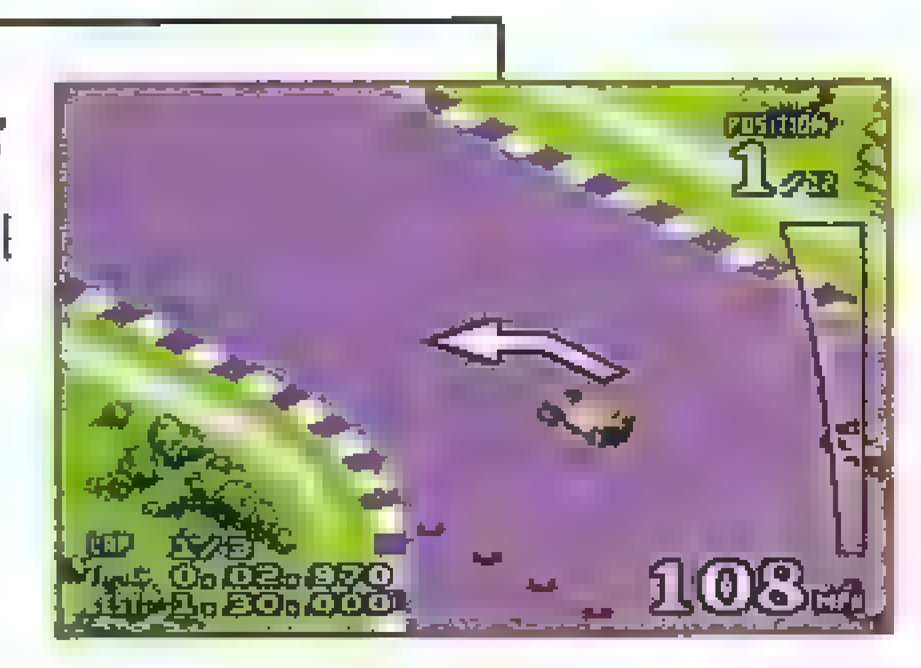
Si no tienes cuidado, puedes dañar demasiado tu automóvil y puedes llegar a un punto crítico; un choque con la barra de contención o con otro automóvil te puede ocasionar una explosión con la que perderás muchísimo tiempo.

Arcade Mode:



En este modo puedes competir en diferentes circuitos pero con la particularidad de que tienes tiempo para hacerlo, como en las Arcadias de este tipo, que debes llegar al checkpoint antes de que el tiempo expire o terminará tu juego.

Single Race:



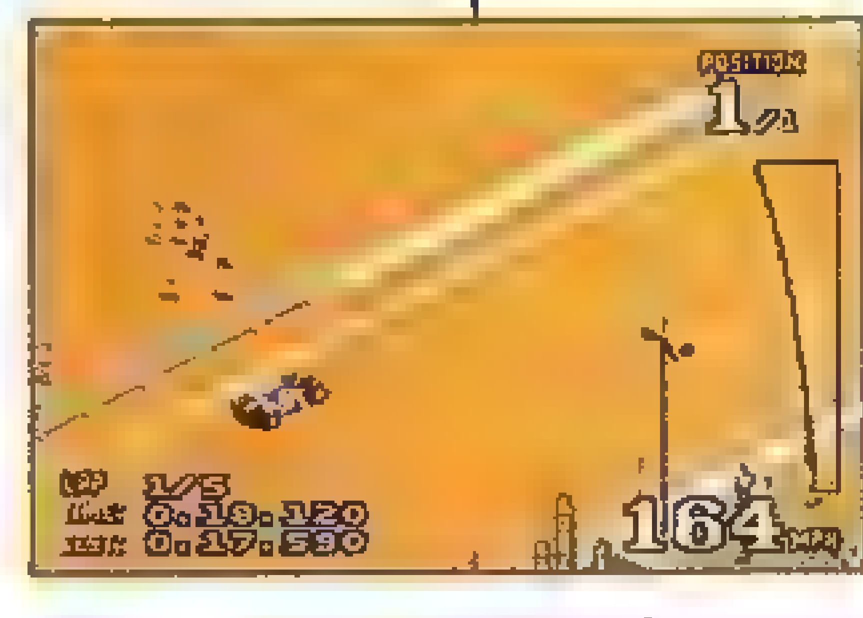
Este modo es el más recomendable si lo que deseas es solamente practicar un poco o correr una pista en lo que deciden qué película van a ver el domingo, pues puedes competir en la pista que gustes sin que pierdas más tiempo.

Testing Session:



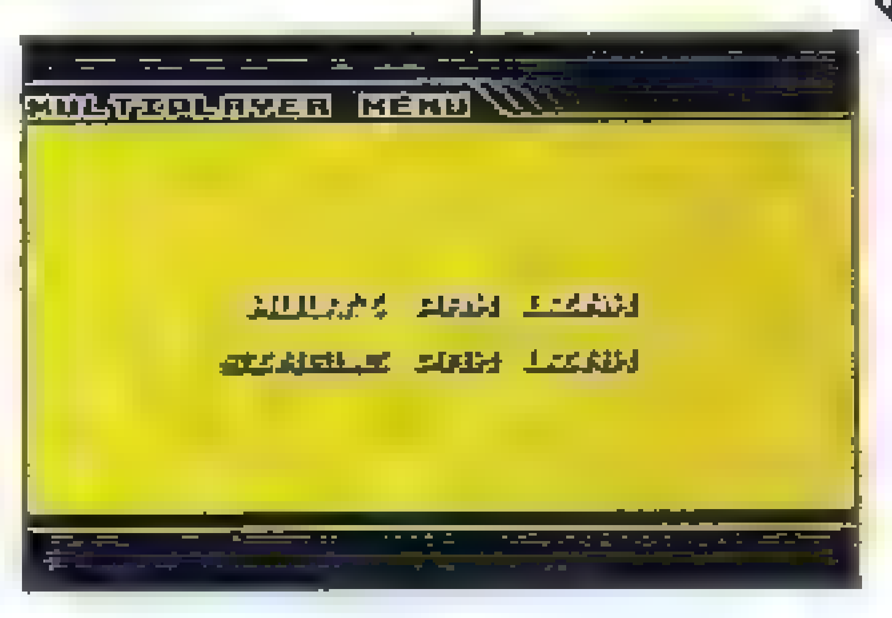
Esta opción es la más recomendable para empezar a practicar y acomodarte con el tipo de control de Driven. Aquí puedes elegir entre varias pistas para que empieces a jugar; obviamente te recomendamos que pruebes este modo de juego antes de entrar a competir en forma.

Story Mode:



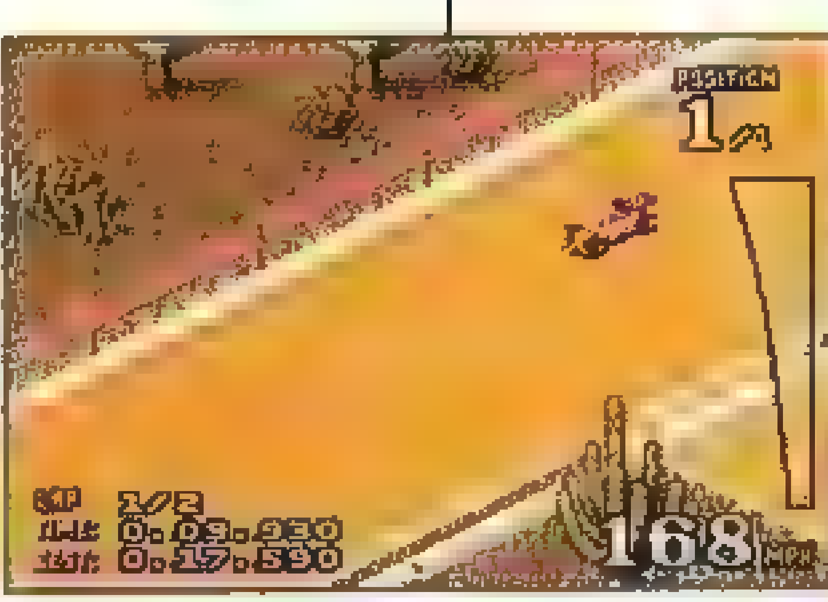
En este modo tú eres un corredor al que no le ha ido muy bien últimamente, así que debes ir con tu equipo a Arizona a practicar; en la primera etapa, debes romper el récord de 18 segundos en una vuelta para levantar el ánimo de tus compañeros, de ahí empiezas a subir junto con ellos.

Multiplayer:

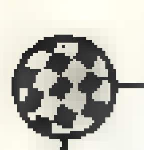


Esta es una de las opciones que hacen que un juego tenga más valor; en Driven puedes competir contra otros tres amigos para ver quién es el mejor corredor. Por si fuera poco, puedes jugar ya sea con un sólo cartuchito y los cuatro Game Boy Advance o bien, cada quien con su cartucho para más opciones y pistas.

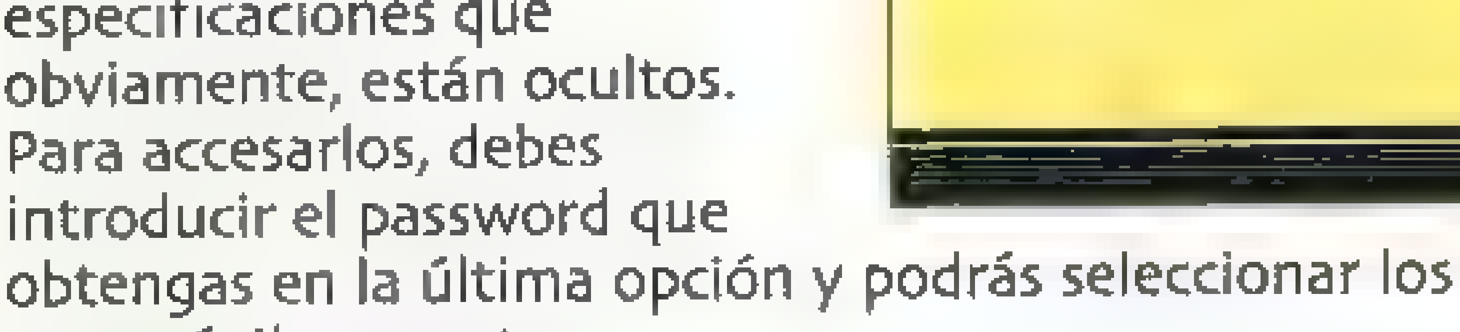
Championship:



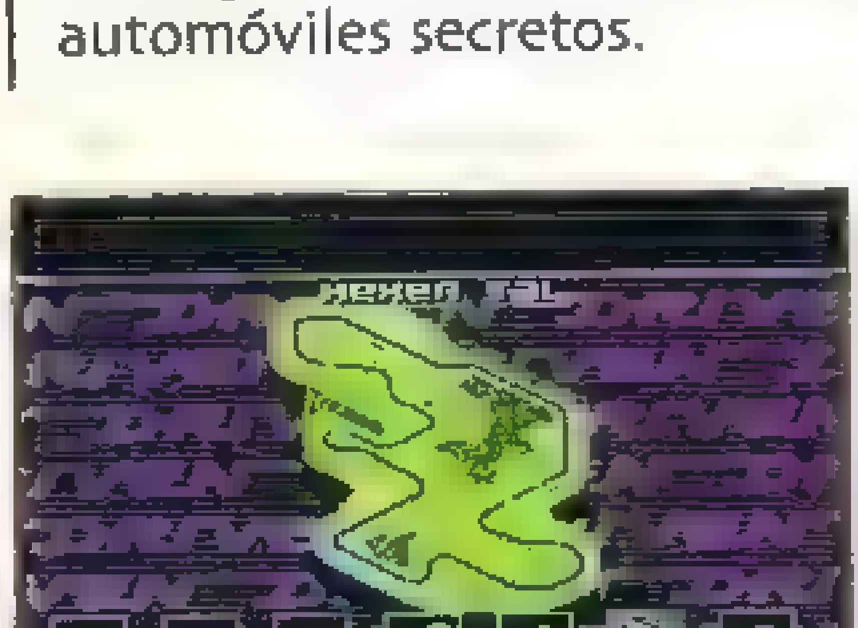
Este es el modo de campeonato; debes llevar a tu corredor a subir escalones en su carrera para llegar a lo más alto y correr por el trofeo. Lo padre de este modo es que sí cuenta con la opción de la vuelta de calificación reglamentaria para empezar la carrera.



Top Secret cars:

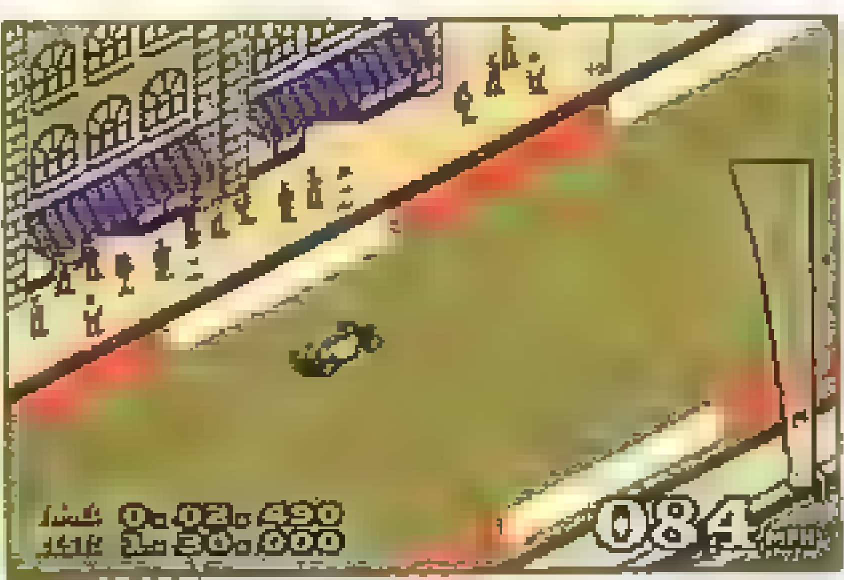


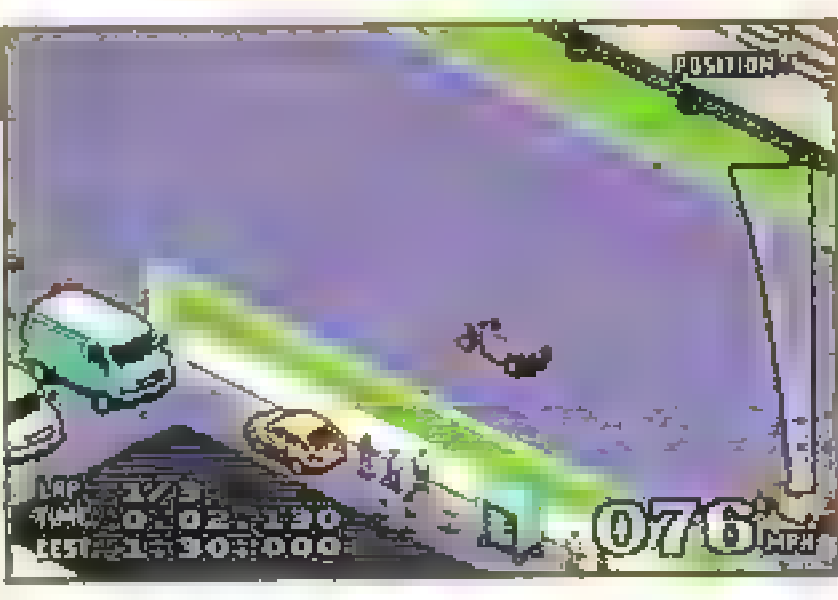
Dependiendo de tu progreso en el juego, podrás obtener autos con mejores especificaciones que obviamente, están ocultos. Para accesarlos, debes introducir el password que obtengas en la última opción y podrás seleccionar los automóviles secretos.



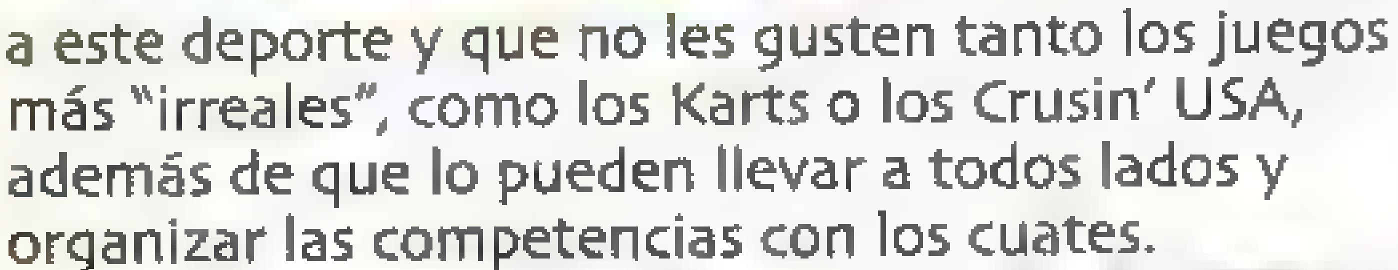
El juego cuenta con varias pistas, con diferentes ambientaciones y niveles de dificultad. Todas están realmente bien hechas y llenas de detalles, basta con que veas las fotos.







Driven es un título de los que da gusto jugar, la movilidad, las animaciones, los escenarios y las gráficas están muy bien. Es altamente recomendable para todos los aficionados a este deporte y que no les gusten tanto los juegos más "irreales", como los Karts o los Crusin' USA, además de que lo pueden llevar a todos lados y organizar las competencias con los cuates.







COMPAÑÍA
bam!

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR

MEMORIA
32
MEGAS

CATEGORÍA
CARRERAS

LANZAMIENTO
DICIEMBRE
2001

RANKING

DRIVEN

EL CONEJO

Ya hacía tiempo que no salían juegos de carreras de este tipo, me refiero a la perspectiva, ya que la mayoría de programadores estaban adoptando el modo de primera persona o una vista posterior al auto y no una de tres cuartos, pero aún así es bien recibido. Lo malo es que siguen haciendo juegos poco prometedores con licencias de películas, esperamos que le echen más ganas en el futuro.

3.0

CROW

Continuando con la tradición de generar videojuegos basados en las películas, aquí tenemos otra muestra en donde podremos sentir la intensidad de las carreras en su máximo esplendor. El modo de juego es bastante bueno al igual que las gráficas, sin embargo, lo mejor es la tensión que sientes cada vez que estás por llegar a la línea de meta. Este es un buen título si gustas de los juegos de automovilismo.

3.5

PANTEÓN

Por fin podemos jugar un buen título de carreras tipo Fórmula 1 en una versión portátil que de verdad vale la pena y ¡qué mejor que en el poderoso Advance! Este juego es altamente recomendable si te gusta el estilo de carreras que no sean tan locas o de plano, si te gustó la película. De cualquier manera, no estaría de más que lo checaras si tienes la oportunidad pues está muy padre.

3.5

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

Un mes más ha pasado y nos volvemos a encontrar en este sombrío lugar, que es el Cementerio. Sólo que ahora le voy a dar un toque romántico, dado que este mes es muy especial por el día 14, en el que celebramos el día del amor y la amistad; por lo que esta vez les tengo un juego que ya me habían pedido y que tal vez hubiera quedado bien en otra fecha, pero transmite un sentimiento tan especial, que decidí incluirlo en la edición de este mes. La mayoría de nosotros, los videojugadores, conocemos la padrísima saga de los hermanos Billy y Jimmy Lee, mejor conocidos como los Double Dragon. Este par de personajes han aparecido en varias ocasiones y en distintos sistemas, inclusive hicieron equipo un par de ocasiones con los poderosos Battletoads, pero el mejor de todas las versiones, muy personalmente, es el segundo para el NES: Double Dragon II - The Revenge.

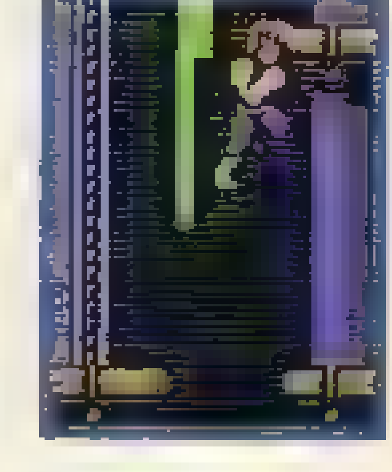


En este momento no voy a hacer muchas comparaciones con esta versión y con la de Arcadia, pero sí te puedo decir que en la versión de NES se sacaron un 10 en la historia, en contraste con la poco interesante trama de su predecesor de Arcadia. Para los afortunados poseedores de este cartucho les voy a dar un par de técnicas para las situaciones más comprometidas de cada una de las misiones, así que si tienes este cartucho en el Cementerio, es hora de traer tu pala porque vas a querer darle nueva vida y terminarlo de una vez por todas o bien, ¡volverlo a terminar!

Como dato personal, este juegazo lo termino cada vez que mi hermano y yo tenemos la oportunidad de jugar juntos, es el de "cajón". Así que te imaginarás lo medido que ya lo tenemos y por ende, que todas las jugadas están más que masterizadas. ¡Saludos a mi hermano! ¡Good Fight!



Lo más básico de este juego es la manera de usar tus movimientos contra tus oponentes; aquí los hermanos Lee cambiaron la manera de atacar en relación con la que se usaba en el primer título, en el que usabas golpe, patada y salto para el lado al que estuvieras viendo. Aquí tienes un botón para ataques a la derecha y otro para los izquierdos y el movimiento varía según la dirección en la que estés viendo. Es decir, si ves a la derecha y presionas A, darás un puñetazo hacia delante (derecha) y si presionas B, darás una patada hacia atrás (izquierda); acostumbrarse a este estilo es de lo más sencillo.



Al presionar A+B saltas. Este movimiento te ayuda a pasar muchos peligros como abismos a lo largo del juego (y vaya que hay bastantes).

Los agarres los aplicas cuando golpeas a un enemigo lo suficiente para que se quede un momento doliéndose, en ese momento te acercas y lo agarrarás automáticamente. De aquí le puedes propinar hasta tres golpes o bien, aventarlo al usar el Pad hacia una dirección. Puedes darle codazos, rodillazos o una patada muy fuerte al presionar Abajo, Arriba en el Pad + el botón B o simplemente el botón B.



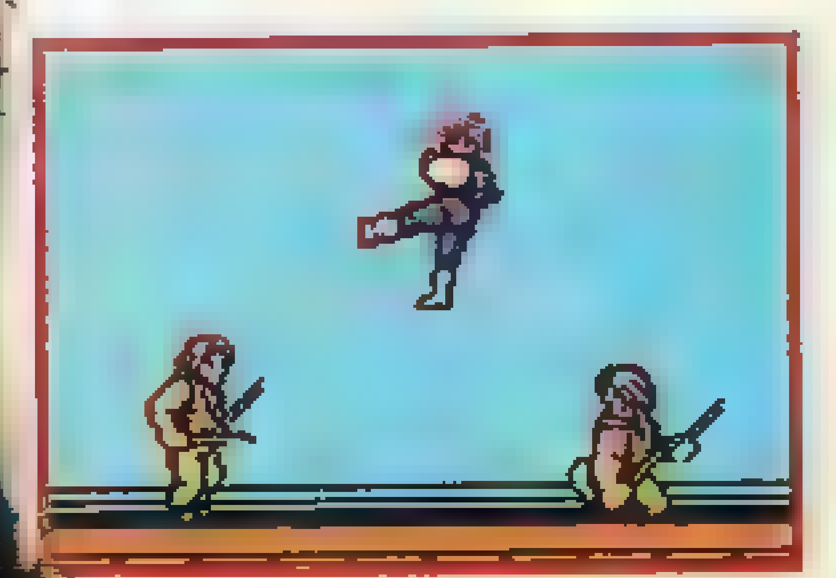






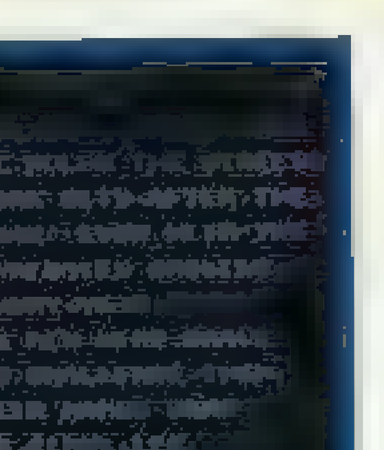
También puedes hacer uso de las armas que traen tus adversarios para dejarlos fuera de combate. En este juego puedes encontrar cuchillos, granadas, tubos, dinamitas y látigos, recuerda que algunos sirven una sola vez y otros te los puedes llevar hasta que pases a ciertos enemigos.

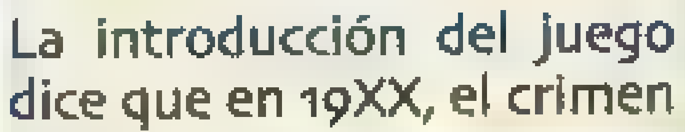




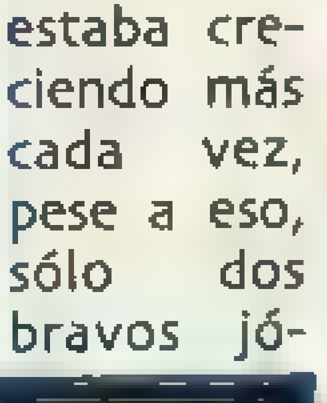
Por otra parte, tenemos los ataques más poderosos que son la patada giratoria, que logras al saltar y presionar el botón A o B según la dirección en la que estés viendo. También están el Hyper Uppercut y el rodillazo, que debes marcar justo cuando te estés levantando, ya sea cuando caes de un salto o cuando te levantas al ser derribado. Estas jugadas requieren de gran precisión, pero son muy útiles por el gran daño que causan.

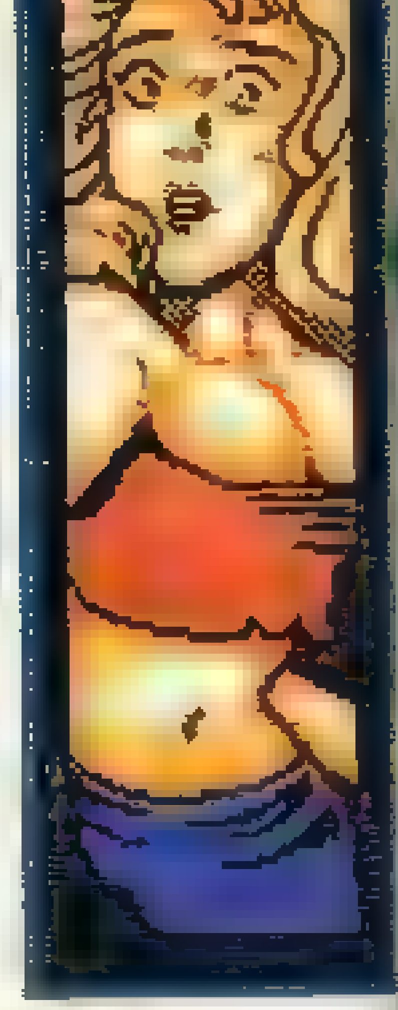






La introducción del juego dice que en 19XX, el crimen estaba creciendo más cada vez, pese a eso, sólo dos bravos jóvenes tenían las agallas de enfrentarlos, sus nombres eran Billy y Jimmy Lee, mejor conocidos entre la gente como los Double Dragon. Pero en un ataque de los Shadow Warriors, Marian, la novia de Billy fue asesinada; por lo que los Double Dragons juraron vengar su muerte.



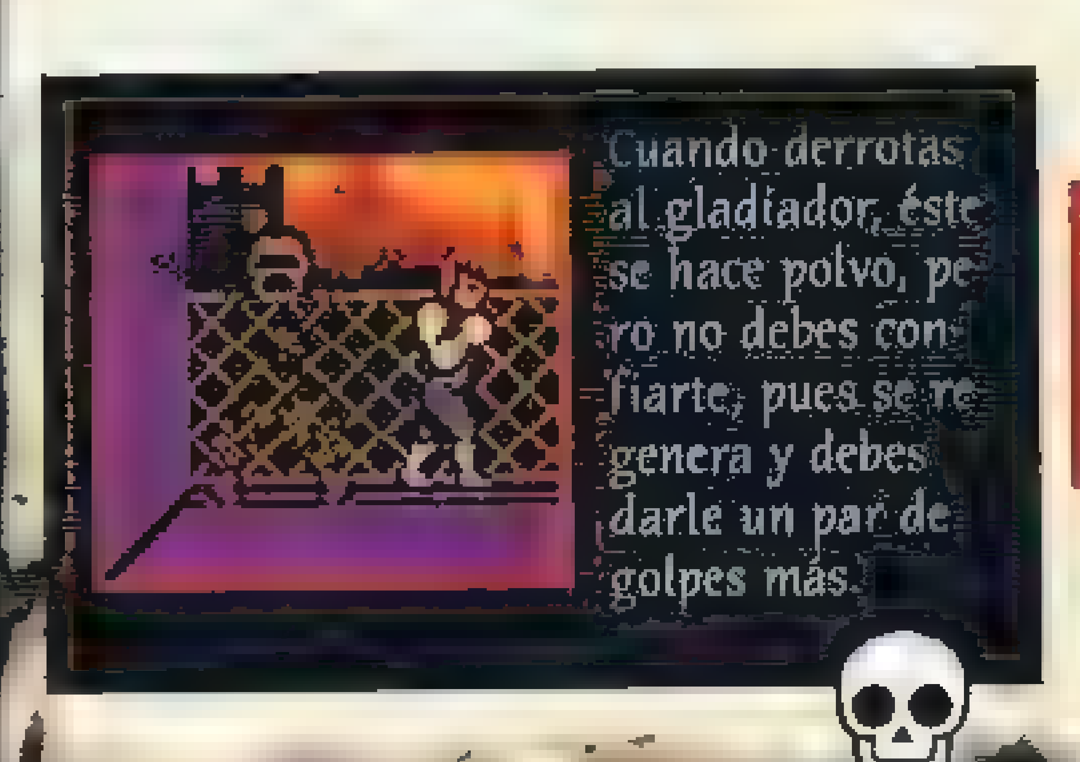


Misión 1



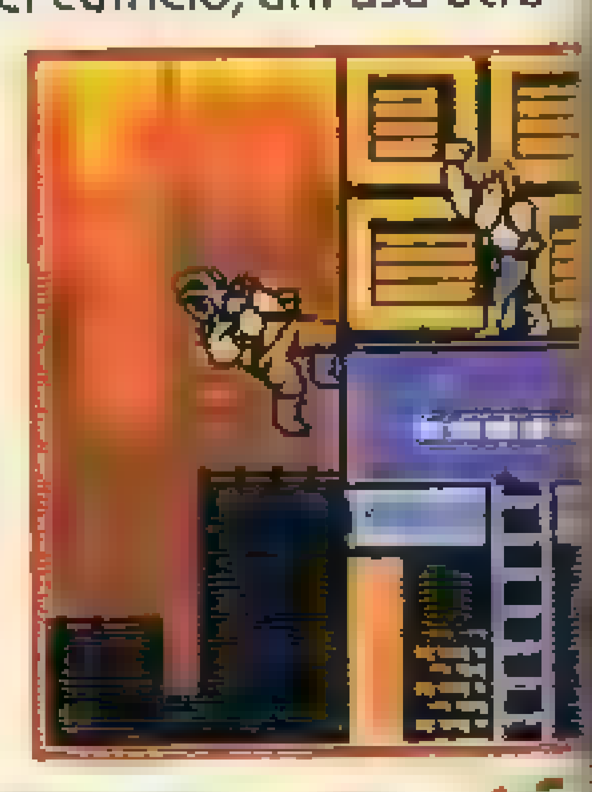
Ok, empecemos a patear traseros. En esta escena no enfrentarás muchos peligros de abismos o cosas que te bajen toda la vida, pero sí te sirve como entrenamiento. Recuerda que puedes iniciar el juego en tres diferentes niveles de dificultad: Practice, Warrior y Supreme Master, pero varían en la duración del juego, sólo el último nivel tiene final.

Lo más peligroso de esta escena es el jefe, que es un gladiador que puede agarrarte y golpearte sin piedad. Para derrotarlo, puedes utilizar dos técnicas: la primera es ponerte contra la pared y que el enemigo suba hacia ti siguiendo pared, para que quede debajo de ti y se quede "trabado", ahí puedes golpearlo varias veces para que le causes mucho daño. Ojo, debes dar tiempo entre golpes porque puede escapar o bien, lo puedes tirar y que se salga de la trampa. Esta técnica es muy recomendable para evitar que te bajen energía y le llamaremos Técnica 1, para referencias más adelante. También puedes hacer que te siga a la izquierda hasta el borde del edificio, ahí usa otra técnica ancestral (que llamaremos Técnica 2), que consiste en saltar hacia un enemigo (sin golpearlo) para que éste se agache, y justo cuando te levantes (también el enemigo se levatará), ejecutar una de las jugadas maestras, ya sea el Hyper Uppercut o el rodillazo. Con esto, lo podrás tirar y deshacerte de él rápidamente.



Cuando derrotas al gladiador, éste se hace polvo, pero no debes confiarte, pues se regenera y debes darle un par de golpes más.







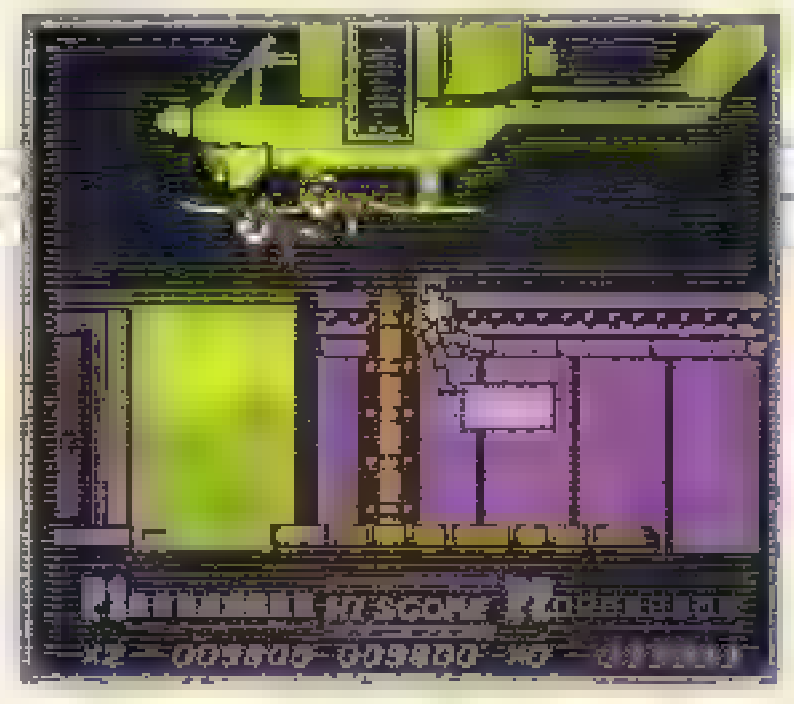


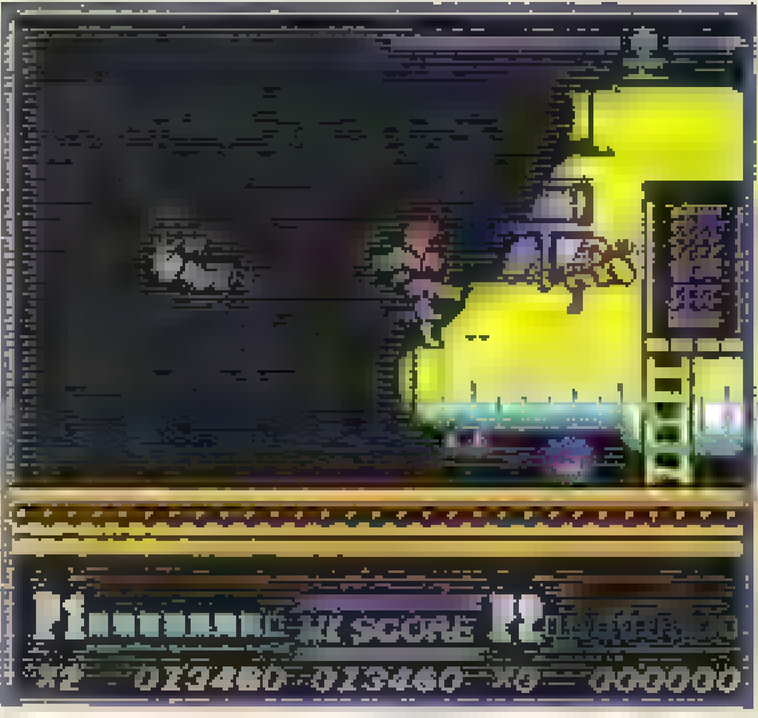
Ahora bien, les voy a dar un tip para que empiecen con siete vidas en lugar de tres, pero es un tanto traidor y es para un solo jugador. Solamente debes iniciar un juego en modo de 2 Player B, para que puedan golpear se entre sí los hermanos Lee, ahora elige al que prefieras y simplemente golpea al otro dragón hasta eliminar lo para que te quedes con su vida, repite esto hasta que tengas siete vidas. Ojo, no funciona si lo tiras a un abismo.

Misión 2



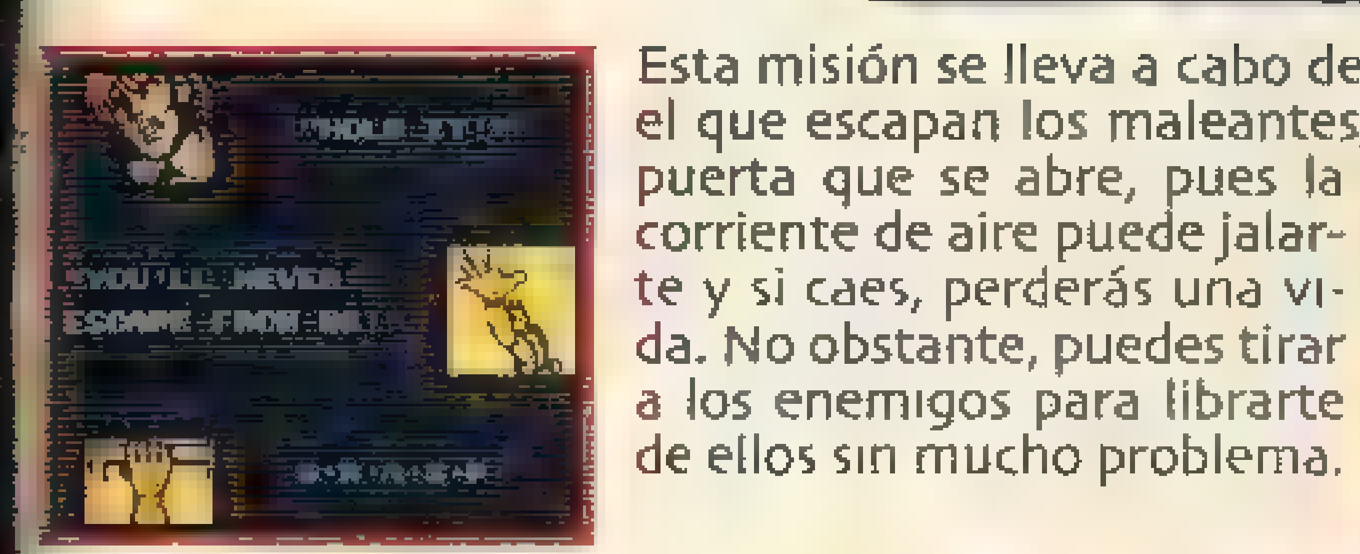
En esta misión debes tener mucho cuidado con los abismos, pues estás arriba de los edificios. Aquí se ve muy bien un detalle de cuando llega un helicóptero y te dispara, acto seguido, salen varios enemigos y debes derrotarlos. Para evitarte problemas, sitúate bajo la escalera y ejecuta una patada giratoria cuando estén los dos enemigos en ella para tirarlos.



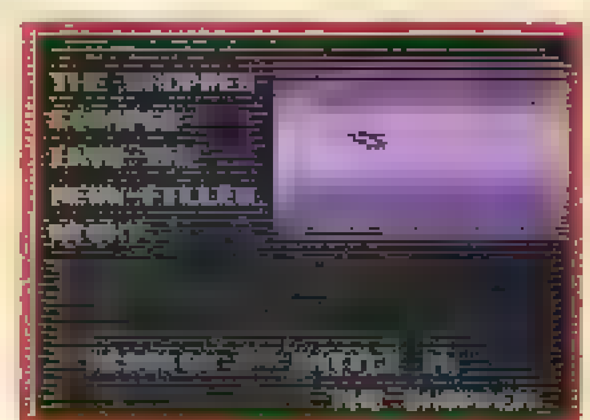


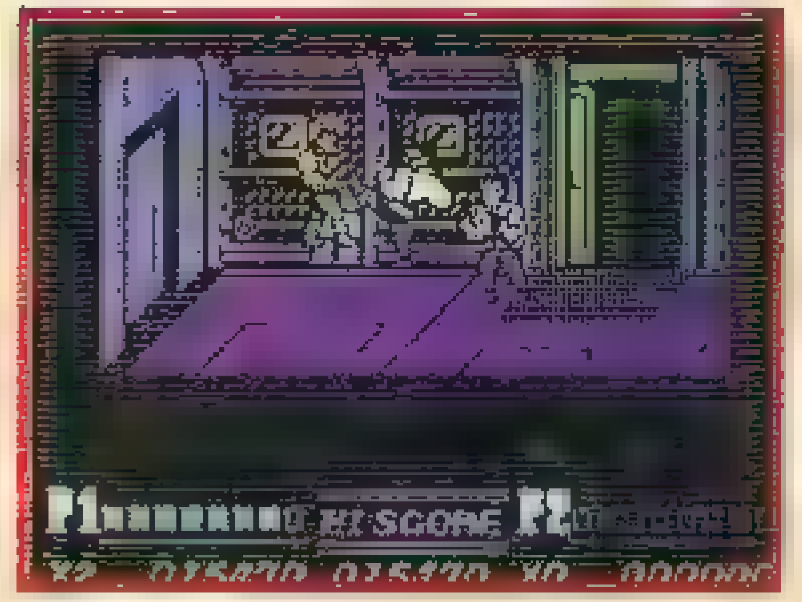
Al final de esta escena aparecen unos enemigos muy rápidos que te atacan desde los lados. Para evitarte problemas, haz una patada giratoria justo antes de que te toquen para tirarlos simultáneamente, repite la jugada tres veces para vencerlos.

Misión 3



Esta misión se lleva a cabo dentro del helicóptero en el que escapan los maleantes, lo más peligroso es la puerta que se abre, pues la corriente de aire puede jalarte y si caes, perderás una vida. No obstante, puedes tirar a los enemigos para librarte de ellos sin mucho problema.

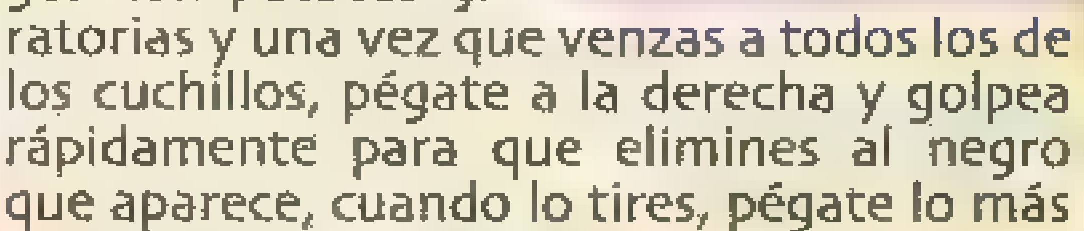




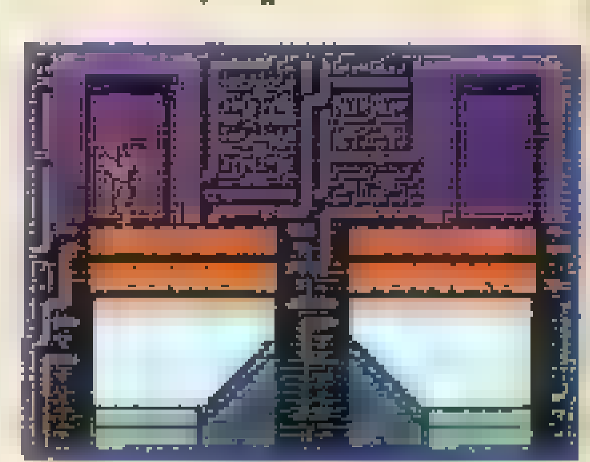
Misión 4

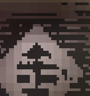


El helicóptero te lleva a una isla, que sirve de escondite y base de los maleantes; aquí enfrentarás muchos enemigos y lo más significativo es un pasillo donde te moverás solamente en 2D y que tiene picos en el techo. Aquí puedes agarrar a los enemigos y darles una patada (Arriba + B) para que los picos les causen daño, además de que, por ejemplo, aquí usas técnica que resulta suicida pero efectiva. Cuando aparezca un enemigo grande, ya sean de los militares o de los negros, salta para que caigas al suelo y levantándote marca el rodillazo o el Hyper Uppercut para causarles daño. Una vez que pases al militar en el pasillo, pégate rápidamente a la derecha y sigue caminando para que pases las barreras que suben y bajan sin problema.



Al final, sitúate en la parte donde el techo tiene una abertura y recibe a los enemigos con patadas giratorias y una vez que venzas a todos los de los cuchillos, pégate a la derecha y golpea rápidamente para que elimines al negro que aparece, cuando lo tires, pégate lo más que puedas y sigue golpeando sin cesar. Después de esto, entras un cuarto donde hay unas bandas sinfín. Luego, luego que entres, presiona abajo hasta que llegues a la parte que no se mueve y salta donde está angosto. Ahora sube por en medio sin detenerte para que alcances la puerta de salida, si tienes problemas, salta y da una patada giratoria para que puedas avanzar.

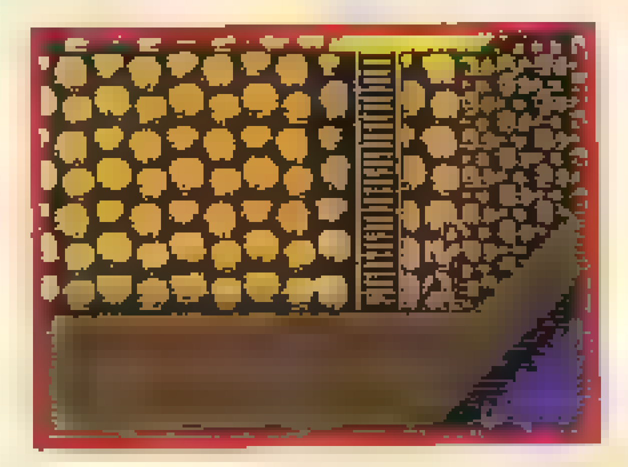


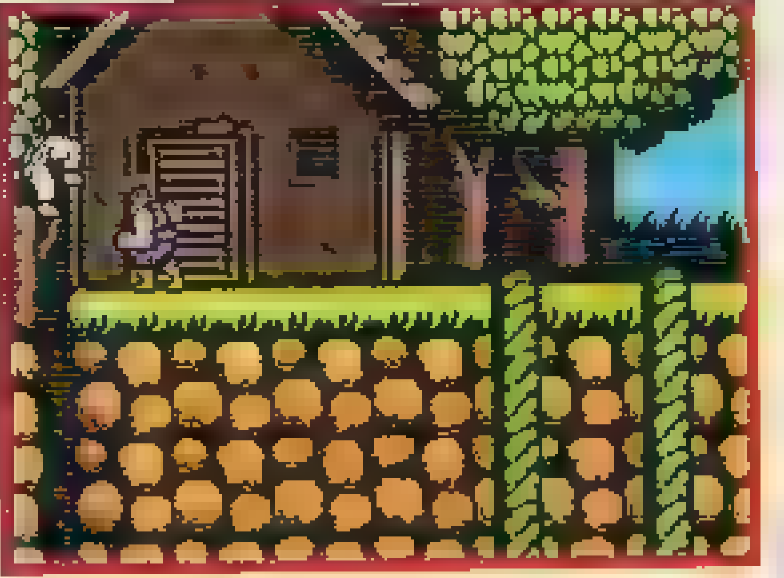


Misión 5

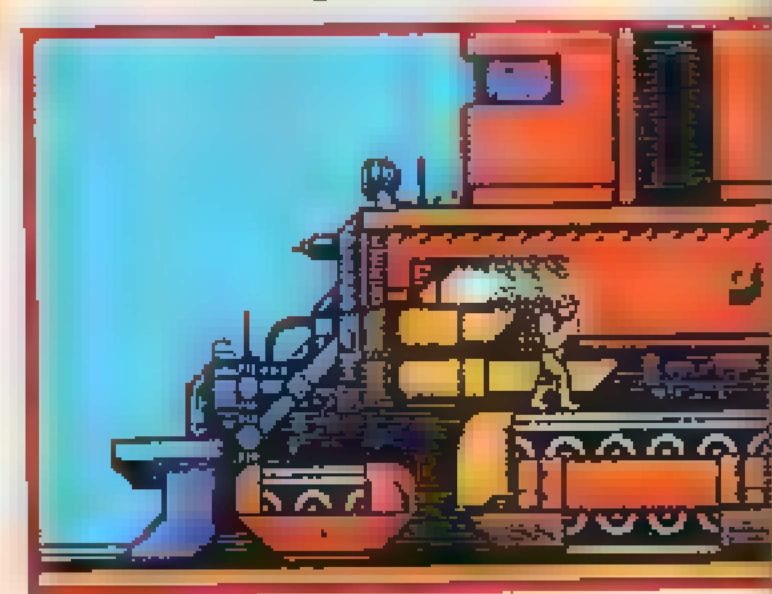


Ahora te encuentras en un bosque bastante amigable donde deberás enfrentar a varios enemigos, además de un par de peligros más adelante. En el río, sitúate al nivel de la pared para que tus saltos sean más precisos y no tengas problemas al pasar, porque si caes al agua, perderás una vida.

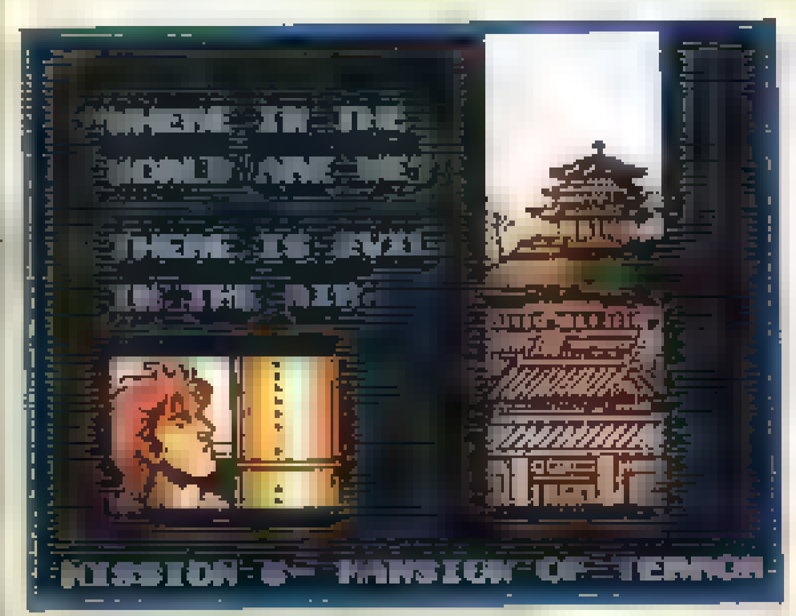


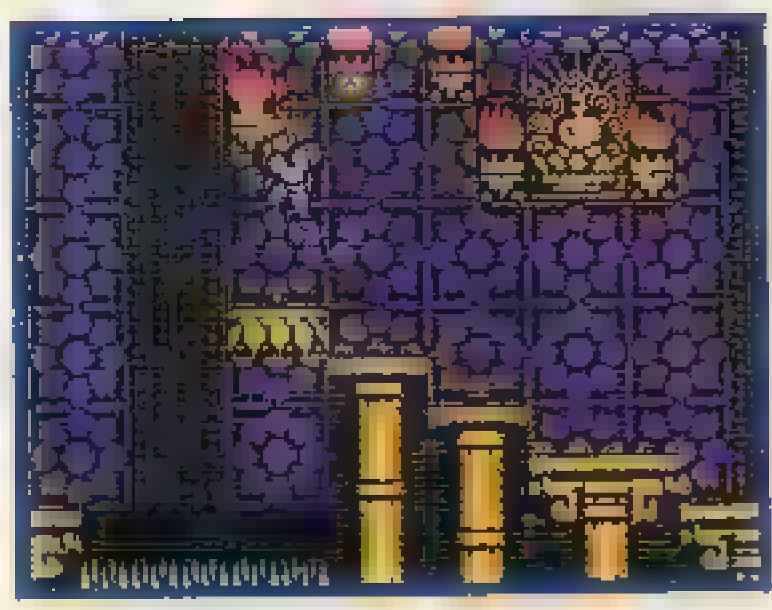


Más adelante, subiendo por las enredaderas te encontrarás con una cabaña de donde salen un par de enemigos, fíjate cuando salgan los negros y recíbelos con una giratoria para mandarlos a volar. Si llegan a agacharse, sigue la Técnica 2 para que los tires. Para el final, debes detener el barco que aparece, sólo mide tus movimientos y checa la secuencia en la que sale el vapor para que lo detengas.

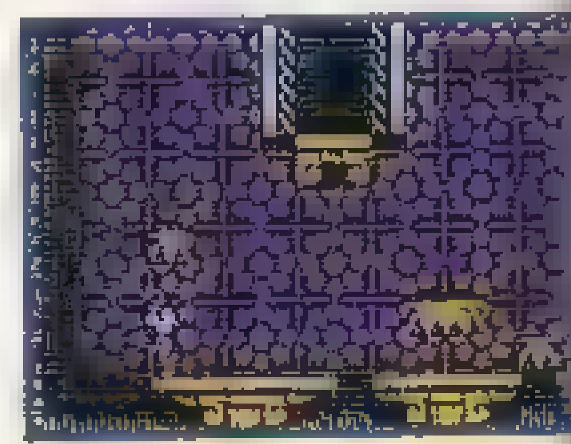


Misión 6

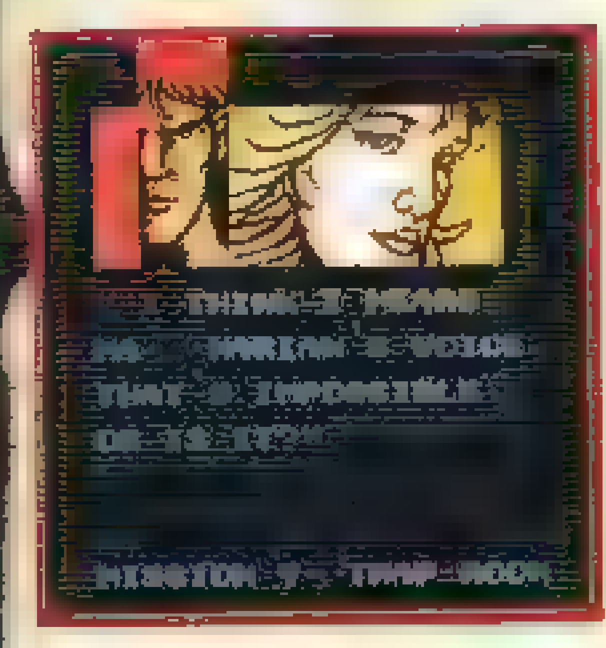




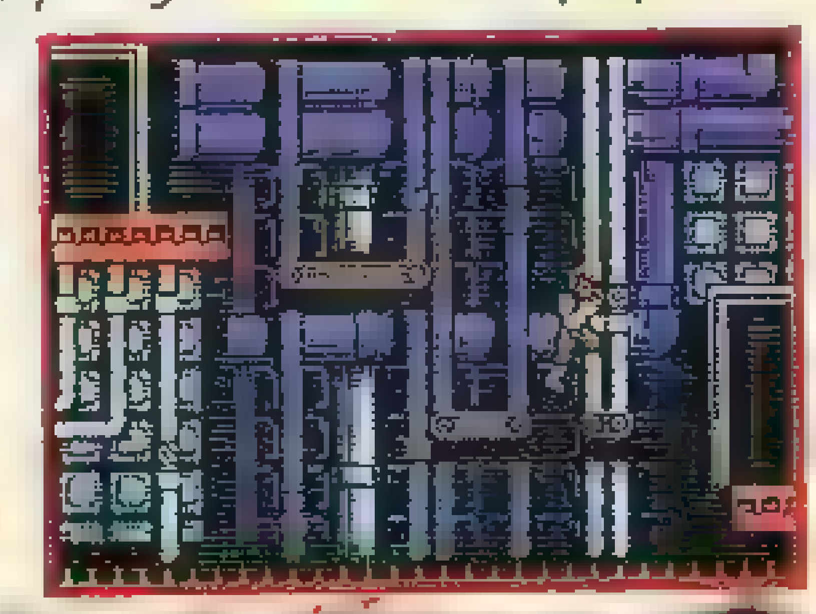
Esta mansión sí que es un dolor de cabeza si no sabes cómo pasarla. Primero debes fijarte en la secuencia de la plataformas que desaparecen para que midas el momento justo para saltar, pero ten cuidado con los fuegos que caen. Más adelante, debes alcanzar la puerta con ayuda de los bloques que desaparecen; primero debes avanzar todo lo que puedas para ver más completa la pantalla, ahora checa la secuencia y salta sin pensarlo mucho, usa la patada giratoria en los saltos para que caigas exactamente.

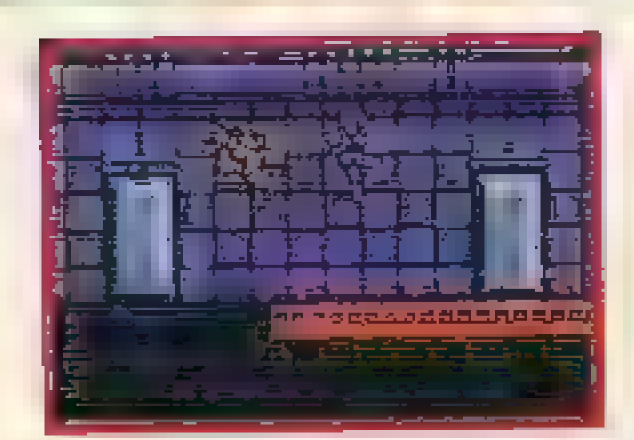


Misión 7

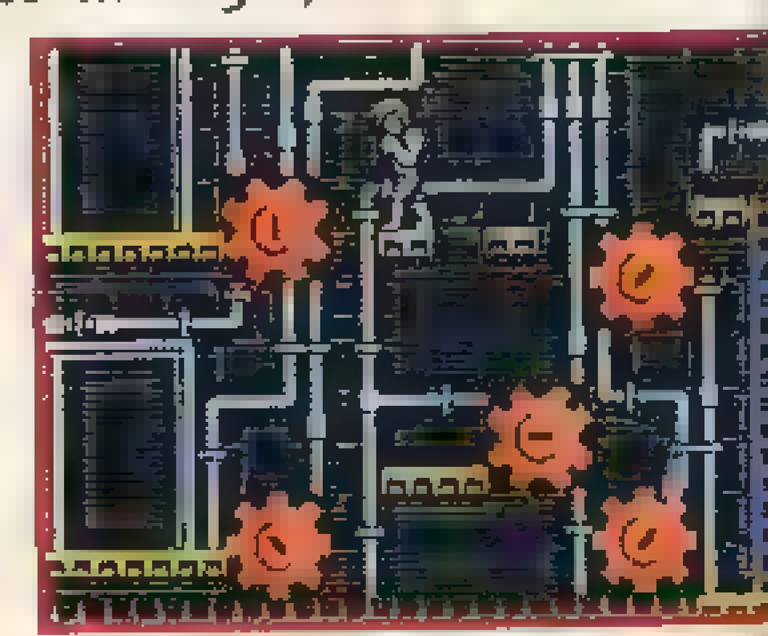


Esta parte es muy difícil, por lo que te recomiendo tener mucho cuidado. En el primer cuarto, salta a la primera banda y camina lo más que puedas para que saltes con una giratoria y caigas en la banda pequeña y de ahí, a la puerta.

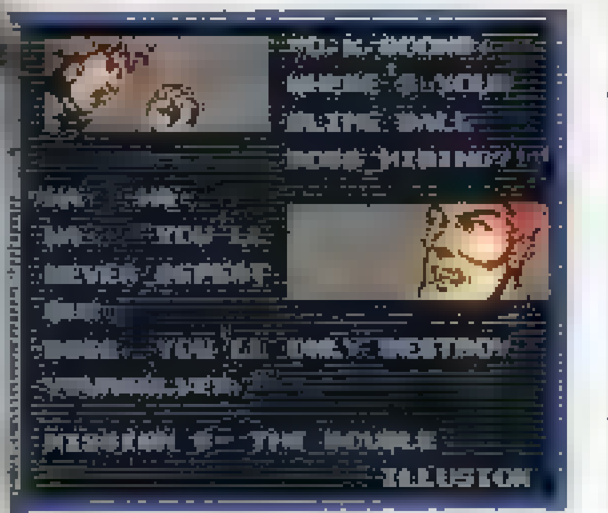




Ahora deberás enfrentarte a un enemigo y a un Gladiador en un cuarto donde el piso desaparece, debes eliminarlos para que se abra la puerta. Puedes usar la Técnica 2 para tirarlos. Para pasar los engranes debes saltar a ellos un momento antes de que se detengan, mide bien el tiempo y que sea después de que haya pasado uno de los picos que brincan. Adelante deberás pasar otro cuarto con piso que desaparece, pero esta vez, con dinamiteros. El final es un cuarto donde salen varios enemigos, usa las técnicas que ya conoces para que te deshagas de ellos. Ten en cuenta que en estas partes puedes perder vidas muy fácilmente y que debes ser muy cuidadoso; evita realizar jugadas muy elaboradas o donde te arriesgues innecesariamente si andas bajo en energía.

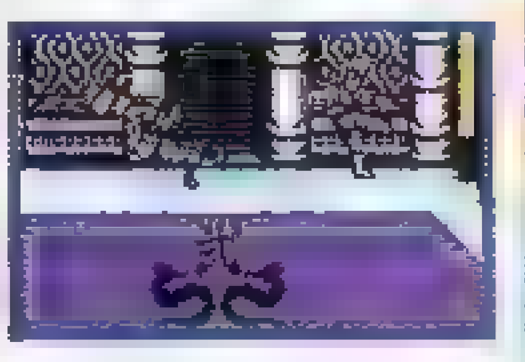


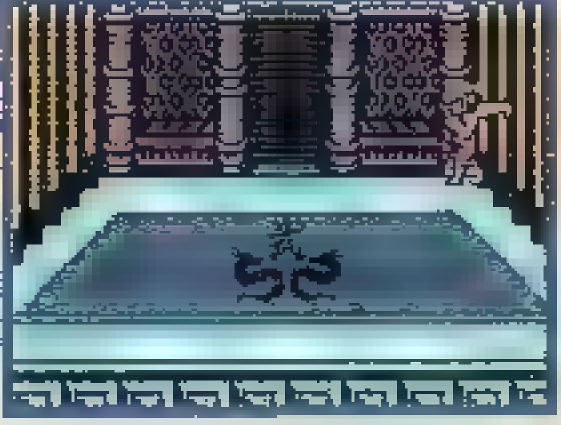
Misión 8



En esta misión enfrentarás muchos karatecas, usa la Técnica 2 para deshacerte de ellos, checa el buen trabajo de las gráficas al hacer que se viera como si el suelo reflejara. Después enfrentarás a más negros y un militar, además de los enemigos veloces; para que no te causen problemas, sitúate en medio del cuarto y usa la patada giratoria hasta que los elimines. Con el último enemigo, que es tu sombra usa las Técnicas 1 y 2 para derrotarlo.





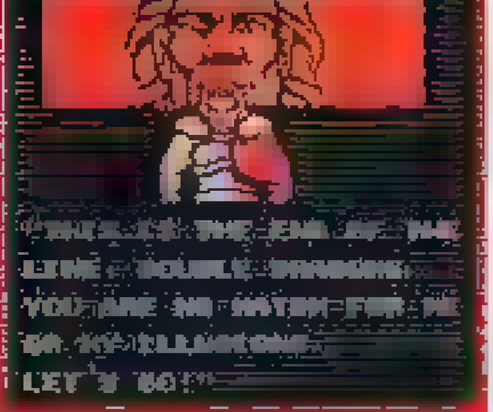


Si juegas en modo de dos jugadores, aparecen dos sombras.

Misión 9

Por fin te encuentras en la última escena del juego, pero, ¿qué es esto? ¿Marian? No, solamente es una ilusión del Shadow Warrior, por lo que debes eliminarlo para vengar a la verdadera Marian.

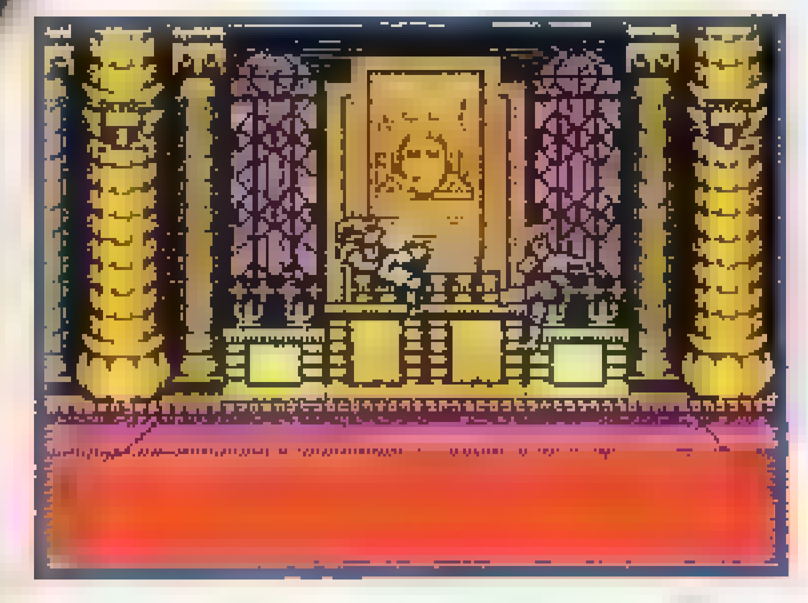








Este guerrero es realmente difícil, debes usar tus mejores técnicas para vencerlo, también usa las Técnicas 1 y 2. En la primera parte de repente se vuelve invisible, por lo que te recomiendo que no dejes de moverte ni un segundo y si quieres puedes dar giratorias o rodillazos para pegarle de chiripa.





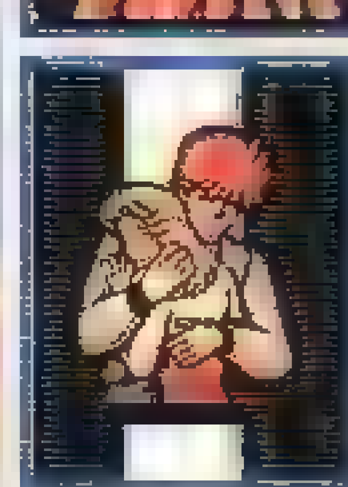




El final es súper emotivo: el guerrero de las sombras fallece, pero te deja la leyenda de la sombra, que dice: "Si la ilusión se esparce, el mal vivirá de nuevo. Pero si dos dragones se elevan al cielo, un ángel bajará a la tierra..." Los hermanos Lee no comprendieron lo que las últimas palabras del guerrero significaban, su venganza se consumó... al menos por ahora. Esa noche, un ángel bajó a la tierra y devolvió a Marian a los Double Dragon, sana y salva.

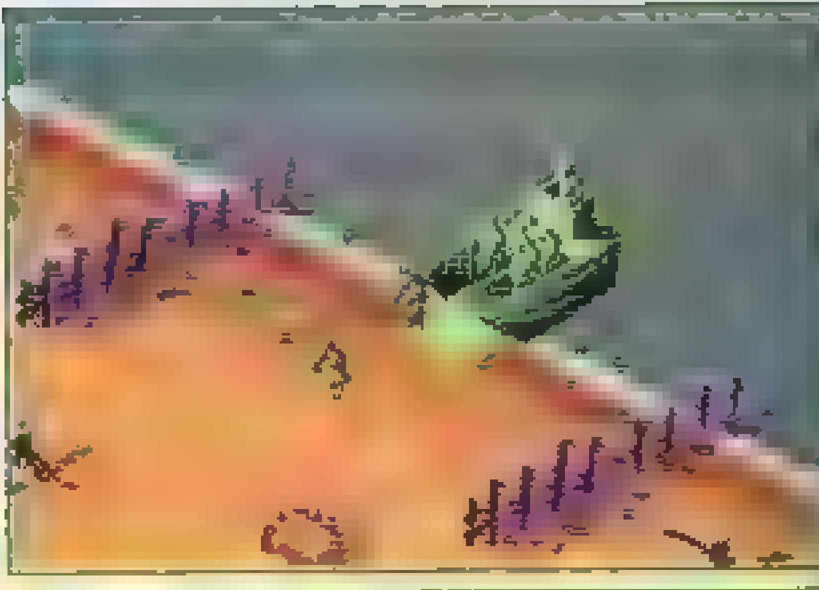






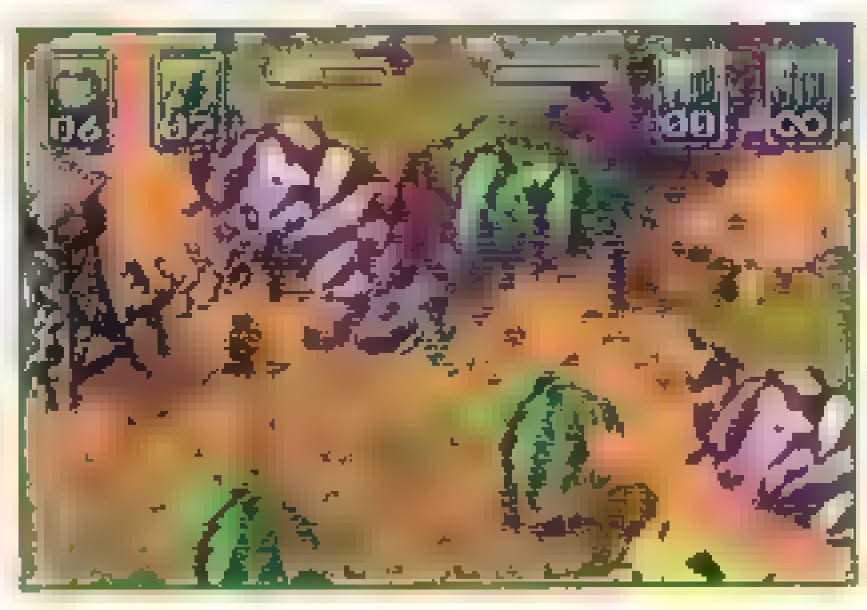
¿Y bien? ¿Qué te pareció este juegazo? La verdad es que toda la trama del juego está verdaderamente increíble, llega al corazón de una manera tan especial, que por eso quise hacer el Cementerio esta vez de este título. Antes de despedirme, quiero agradecer a todos por el apoyo que le han brindado a mi sección y decirles que este Cementerio está dedicado en gran parte a ustedes, mis fieles lectores; porque son más que nada, mis amigos. Ya saben, si quieren escribirme, mandarme algo, consultar dudas o bien, para platicarme cualquier cosa, pueden hacerlo a: panteon@nintendo.com.mx o bien, a Hamburgo #10, Col. Juárez. Ahora sí, espero que se la pasen muy bien y nos vemos hasta el próximo mes. Y recuerden que sólo es débil, el que oculta sus sentimientos. ¡Hasta la próxima!

ARMY MEN
OPERATION GREEN™



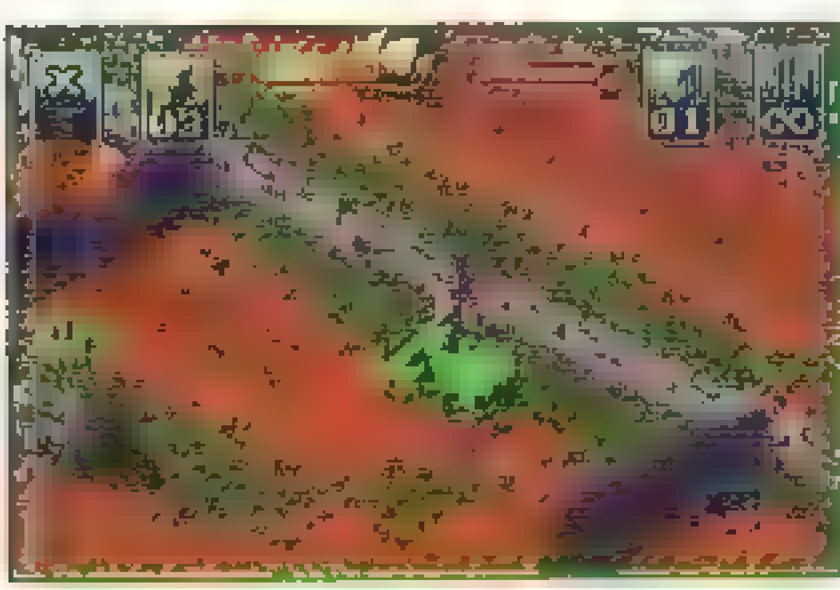


Estos singulares soldaditos de plástico ya se han convertido en todos unos clásicos de los sistemas de videojuego, ya anteriormente los habías visto en el Nintendo 64 y en el Game Boy Color e inclusive en el Game Boy Advance, pero ahora vienen por todo, en una nueva versión para el más potente sistema portátil de videojuegos existente; estamos hablando de Army Men: Operation Green para el Game Boy Advance.



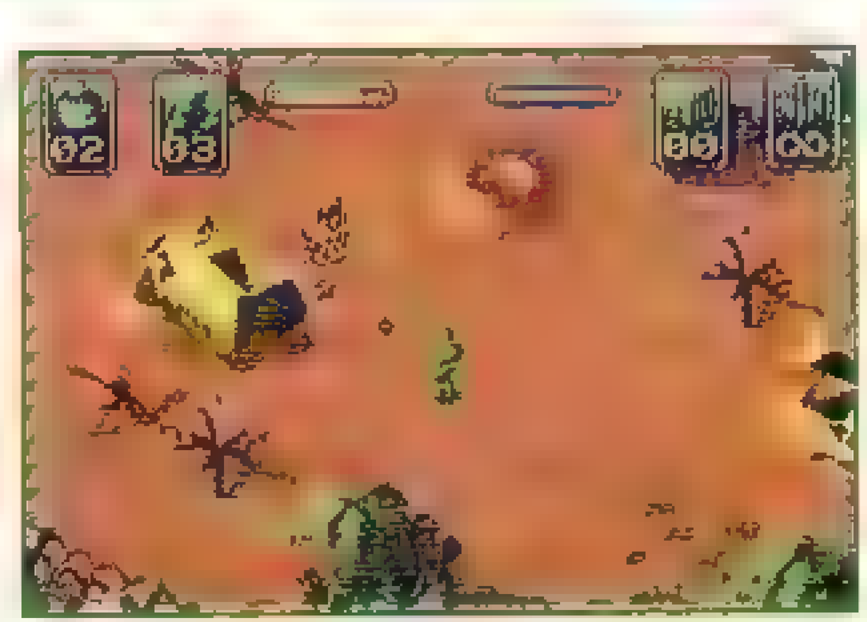


Este juego es uno más de la serie de soldados de juguete, sin embargo muestra una opción de diversión al controlar a un soldado que como el famoso Rambo, se enfrentará a todo un ejército de feroces soldados enemigos, tanques, torretas, zonas minadas y mil y un peligros más.



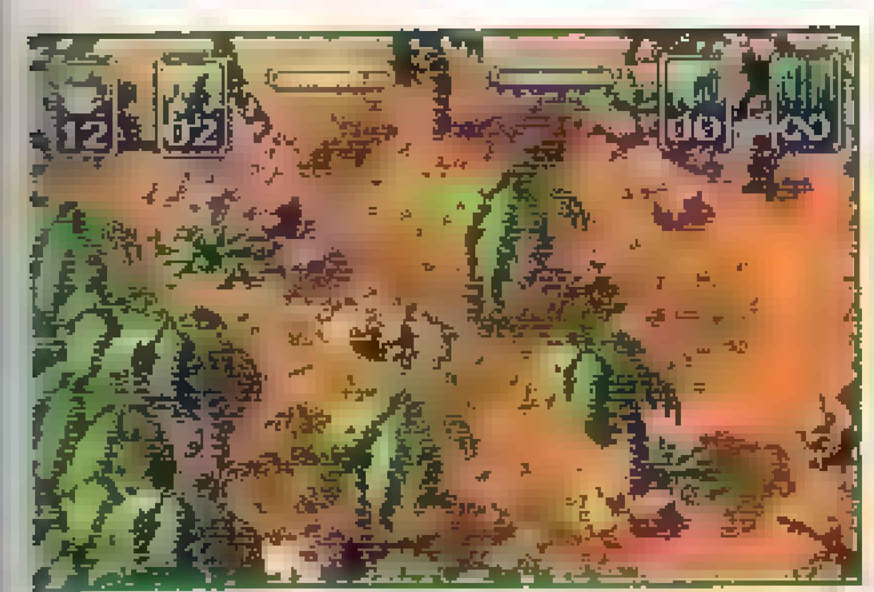


Algo que no podemos dejar de mencionarte, es que en Army Men: Operation Green, cuentas con diferentes idiomas en los que puedes leer los textos del juego y estos son: Inglés, Español, Alemán, Francés e Italiano, así que no te preocupes si no dominas el inglés porque en este título los programadores pensaron correctamente al introducir la variante de lenguajes.



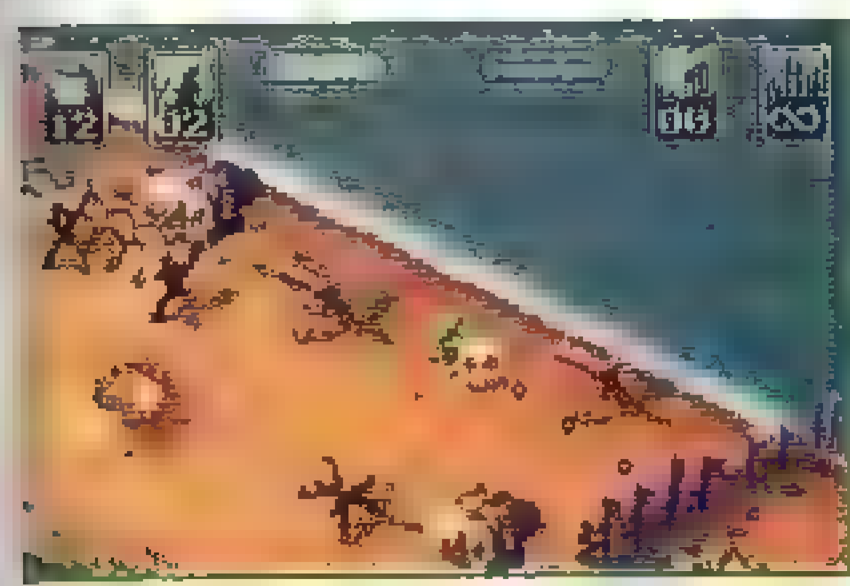


Al iniciar el juego te proporcionarán un resumen de los objetivos que tienes que cumplir en la misión para que vayas directo al grano a cumplir tu meta. Cada misión cuenta con objetivos diferentes y conforme avanzan las escenas, se irán complicando rápidamente.





Este juego no cuenta con mucha variedad en las escenas, pero a pesar de eso, la diversión que tendrás aquí es más que nada eliminar a la armada oponente de soldaditos amarillos y abrir paso entre varios puntos de fuego cruzado para evitar que seas eliminado. Lo bueno, es que cotidianamente tus aliados, te enviarán cajas que contienen más armamento o kits médicos para regenerar tu energía y así puedas sobrevivir a estas intensas batallas.



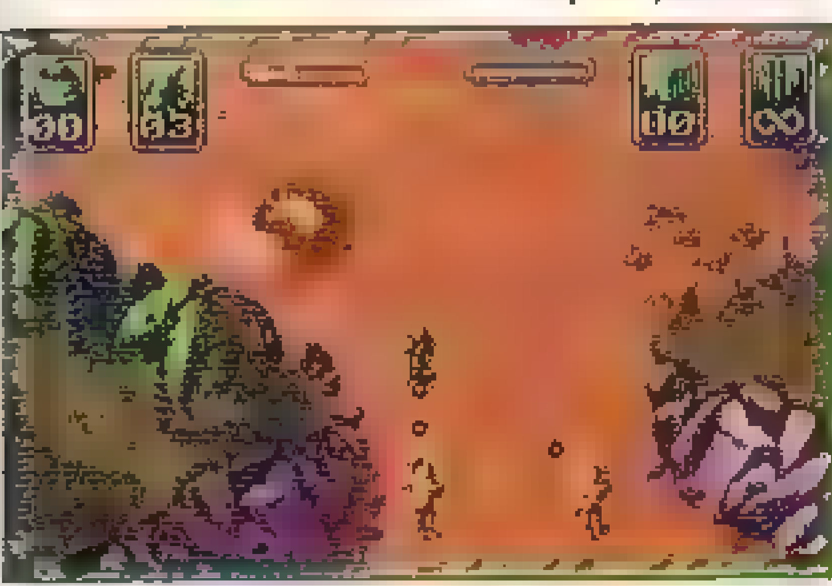
A comparación de algunos de los otros juegos de esta serie, en Operation Green, pasarás la mayor parte de tus misiones a pie, es decir, irás a campo traviesa por todo el escenario, no como ocurrió en versiones anteriores donde utilizabas diversos vehículos para concretar tus ataques, apoyándote en tus granadas y municiones de tu arma.

Además de esto, cuentas con un mapa en donde tendrás ubicado el lugar donde se encuentran las cosas que necesitas para cumplir cada uno de tus objetivos, así como también la ubicación precisa del lugar en donde se encuentra tu soldado. Esta opción es de bastante ayuda, ya que los mapas del juego son muy extensos y por lo mismo, cuentan con muchos elementos en los escenarios (árboles, barricadas, trincheras, arbustos y demás) que, sin ayuda del mapa, pueden hacer que te pierdas fácilmente si no estas familiarizado con el terreno de juego.





Las gráficas en Army Men Operation Green, son muy aceptables, ya que todos los escenarios han sido creados de una manera muy vistosa además de todos los elementos como la playa, los árboles y en sí, toda la zona de guerrilla en la que se llevan a cabo tus misiones. Los colores de este juego son muy nítidos y claros por lo que tendrás una muy buena visión de todo el escenario en el que te encuentres.

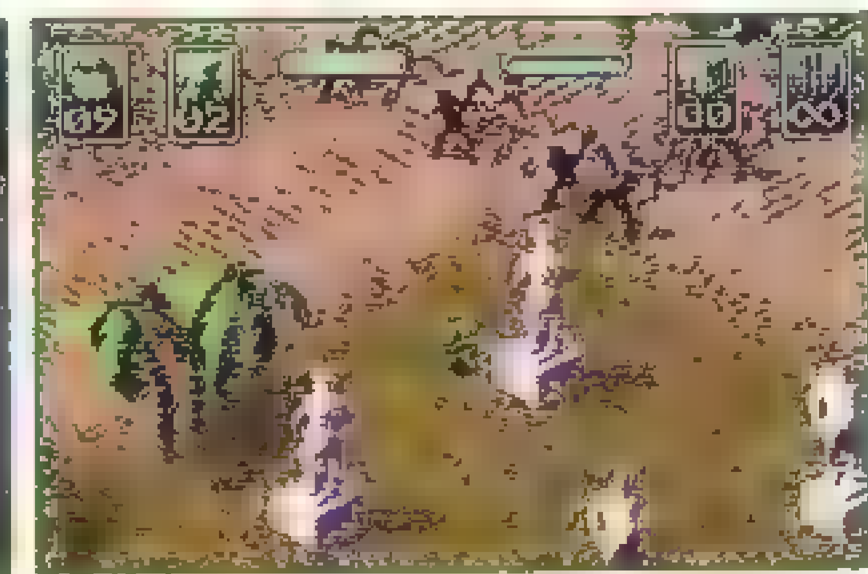






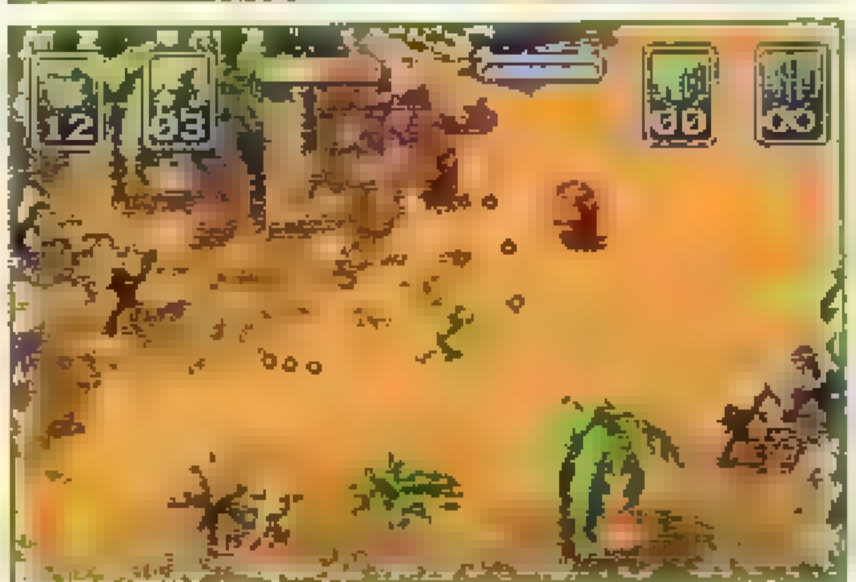






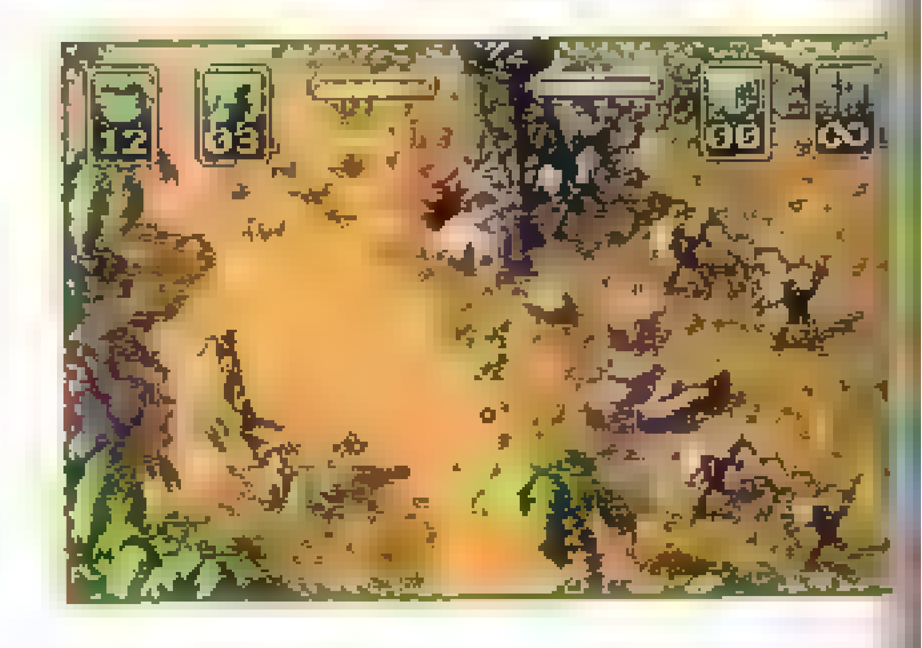
Algo muy respetable es el audio que le han implantado a este juego, ya que no sólo cuenta con muy buena música en todas y cada una de las misiones, sino que también encontrarás buenos efectos de sonido como los disparos de las armas y lo mejor, las voces que aunque son pocas, tienen una gran calidad y se entienden perfectamente.





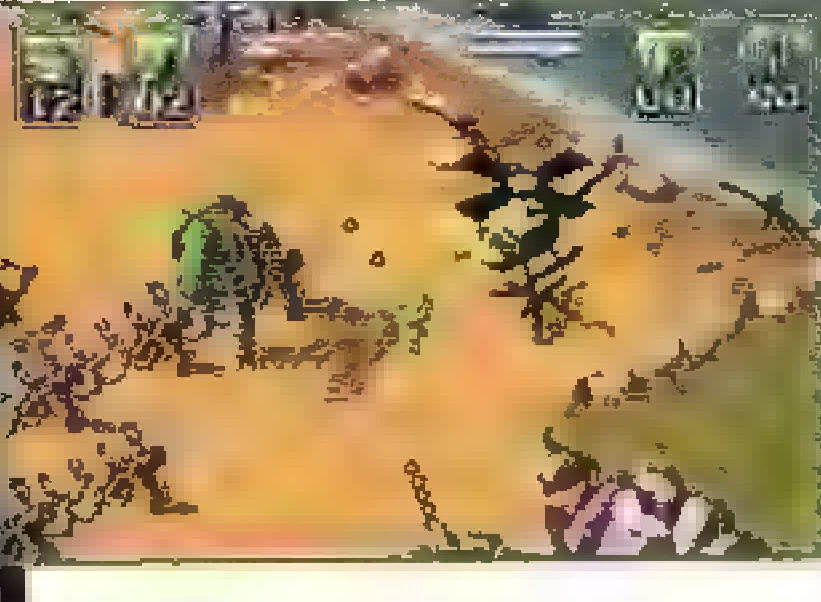
Cada que finalices una misión, te proporcionarán un password así que ten a la mano donde apuntar ya que este juego, desgraciadamente, no cuenta con batería propia. Con estos passwords, se grabarán perfectamente tus datos del juego, es decir, el password varia dependiendo con cuantas granadas o vidas hayas terminado las misiones.

En este juego, cuentas con dos formas de configurar el control de tu personaje, una es un poco difícil de dominar al principio, ya que no importa hacia donde estés mirando, siempre para caminar debes presionar Arriba o para retroceder Abajo en el pad, sin embargo, conforme vayas tomando práctica, se te facilitará este modo de controlar a tu personaje y la segunda es más fácil de dominar, ya que aquí las direcciones del pad, estarán perfectamente dirigidas hacia donde estés mirando, lo cual te ayudará y te facilitará la vida en esta aventura.

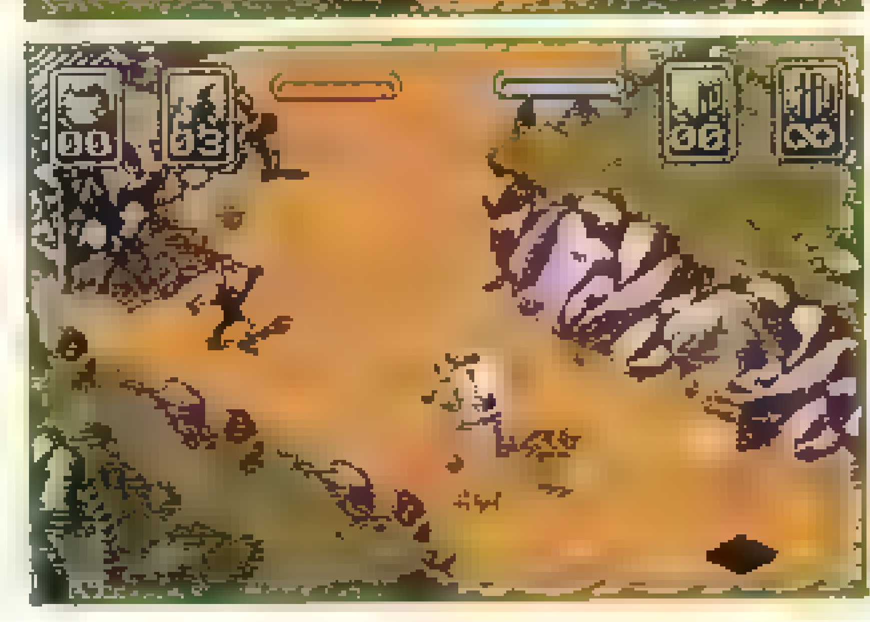




Los objetivos o misiones, son de cierta forma fáciles de conseguir y desafortunadamente este juego no cuenta con una opción para incrementarle la dificultad, por lo que si eres un videojugador promedio, no tendrás mucho problema en vencer a tu rival.







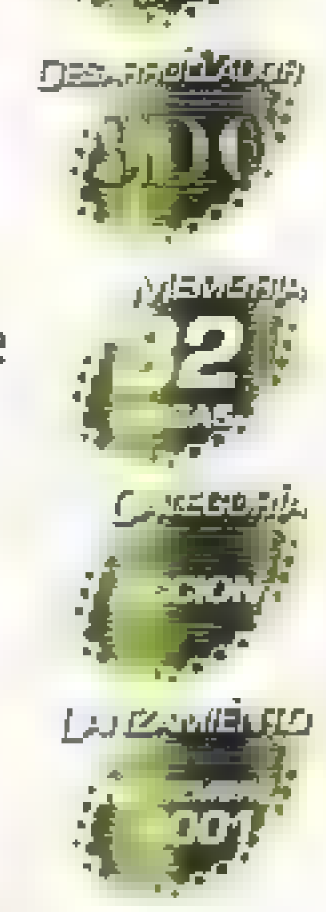
Como podrás darte cuenta, aquí la diversión más que nada se enfoca en toda la curiosidad que envuelve a un gran grupo de pequeños soldados de colores que aunque parezca que están jugando Gotcha, realmente se encuentran en una gran guerra campal con municiones o mejor dicho pequeñas balitas de colores y granadas verdes.

Algo que realmente destaca bastante en este juego es la gran acción en cada una de las escenas en las que te enfrentas, para que tengas una idea, es un poquito al estilo de lo que fue en aquel entonces los clásicos juegos de Contra, hablando lógicamente de los múltiples ataques a los que te enfrentas.



En un resumen general, este título es recomendable para todas aquellas personas que gusten de un título de acción que sea fácil de dominar y que cuente con buenos gráficos y sonido. Además, un punto muy interesante para Army Men Operation Green, es que podrás encontrar la opción de iniciar tu juego en idioma español, por si no dominas el inglés, podrás entender claramente los objetivos que tienes que realizar, así como todos los detalles del juego antes o durante el combate.





RANKING

ARMY MEN: OPERATION GREEN

EL CONEJO

En comparación con el título anterior que llegó al Game Boy Advance de esta saga, en esta ocación los programadores de 3DO se pusieron las pilas para brindarnos un juego lleno de acción y sobre todo con mucho reto. Con una amplia variedad de armas y escenarios complejos, se han ganado mi respeto además de utilizar sabiamente la franquicia que ya es muy común en diferentes plataformas de videojuegos.

4.0

CROW

Una vez más, los soldaditos de plástico atacan de nuevo y esta vez en una nueva aventura que esta llena de disparos, bombas y ataques aéreos. La música es relativamente buena al igual que la movilidad, sin embargo lo que sí les falló un poco a los programadores es que no cuenta con mucha variedad de escenarios. Pero lo mejor de todo, es que cuenta con muchísima acción en todo momento.

3.5

PANTEON

Ciertamente estos personajes se han ganado un lugar dentro de los juegos buenos por su diversión y estrategias. En esta versión vemos cómo puedes disfrutar de buenas gráficas, movilidad y reto, además de que cuentas con muchas opciones para no dejarlo a un lado ni un momento. Aunque personalmente no me gusta mucho que digamos esta serie, es divertida para un rato de sano esparcimiento.

3.0

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ





Por fin, después de un buen rato de espera, podemos disfrutar en el sistema portátil más poderoso y consentido el juego cuyo nombre es sinónimo de violencia. Mortal Kombat cambió la manera de ver los juegos de pelea (y de jugarlos) al introducir los movimientos más violentos y brutales: los Fatalities; además de una buena ración de sangre y movimientos más allá de una simple pelea callejera para crear un torneo donde perder un round ¡no es lo peor que te puede pasar!



Seguramente lo primero que te preguntarás (como lo hicimos nosotros) es en qué parte de la saga está basado Mortal Kombat Advance, pues te podemos decir que es un Ultimate Mortal Kombat 3, adaptado para el GBA, aunque estamos seguros que tendrá algunos detalles diferentes.

Técnicamente, el modo de jugar MKA es el mismo que en UMK3, obviamente tienes las limitaciones lógicas de la falta de botones, pero aún así, puedes jugarlo sin mucho problema ya que los movimientos no son complicados, sólo basta acostumbrarse. Como ejemplo: al dar un golpe agachado, darás un Uppercut y si presionas en diagonal adelante darás un golpe recto a la pierna.

Un detalle que nos encantó fue la opción de cambiar el contraste del juego, para poder jugarlo casi en cualquier condición de luz. Nos hubiera gustado una opción así para el Castlevania Circle of the Moon, pero bueno.



El juego cuenta con la opción de deshabilitar la sangre y los fatalities para que el juego no sea tan violento.

Como ya es costumbre en los juegos de peleas, MKA cuenta con la opción de contador de golpes. De esta manera sabes exactamente de cuántos ataques fue tu combo y qué porcentaje de daño le causaste a tu enemigo.

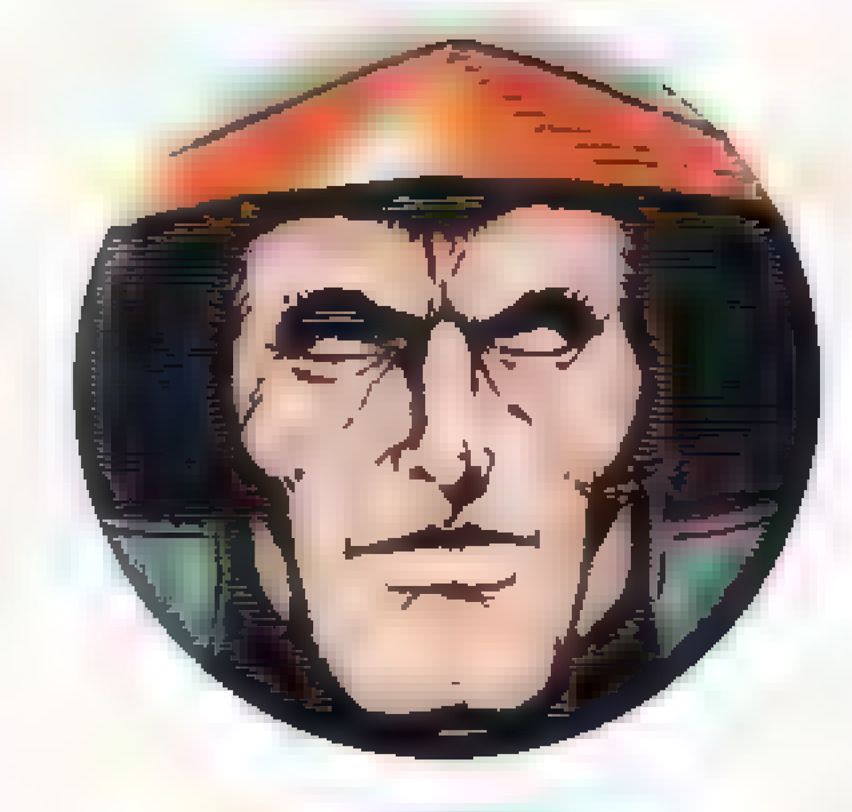


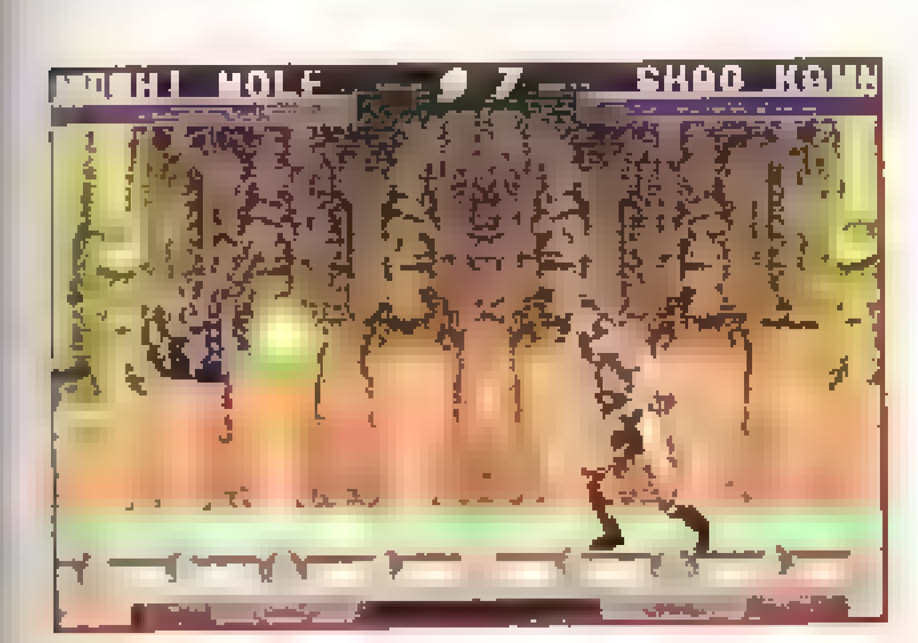
Además de poder configurar la dificultad general del juego, puedes elegir la torre de personajes, que es el plan de batalla. Todos tienen un número determinado de personajes que debes vencer, obviamente va en ascenso según el nivel de dificultad que hayas elegido.

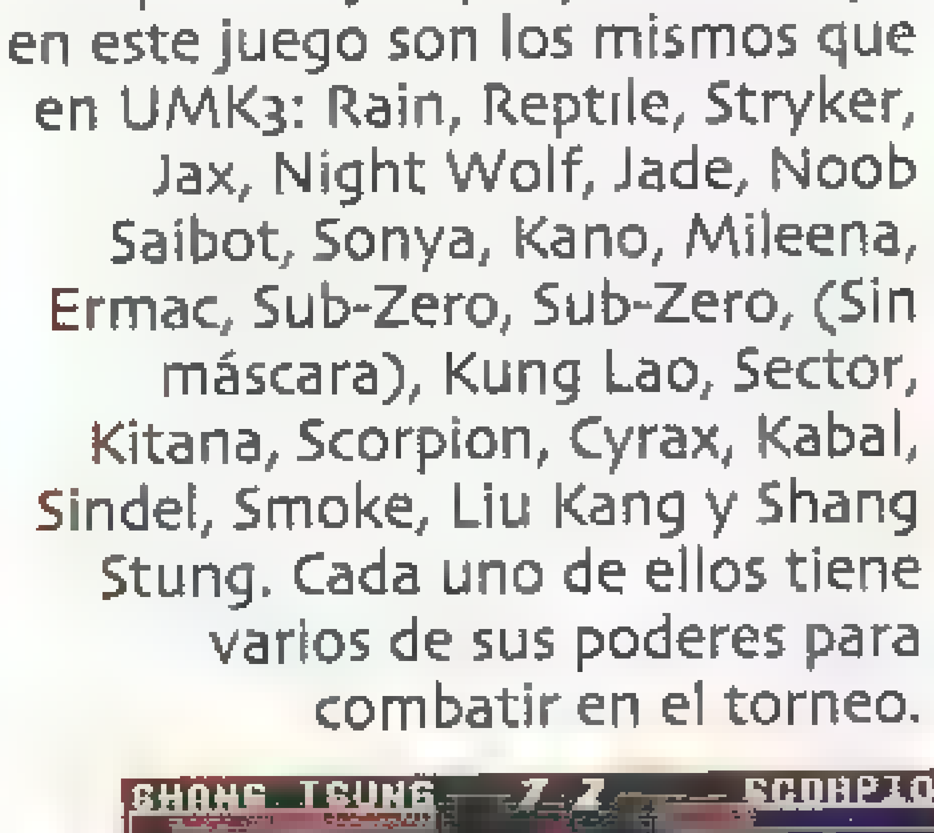




Este titulazo cuenta con una buena cantidad de peleadores, cada uno con sus diferentes propósitos para competir en el torneo, pero recuerda que al final enfrentarás a los dos jefes, que no serán nada fácil de derrotar. Por cierto, hay un espacio para un peleador más, pero no te arruinaremos la sorpresa hasta que tengas este juego en tus manos.







Los personajes que puedes elegir en este juego son los mismos que en UMK3: Rain, Reptile, Stryker, Jax, Night Wolf, Jade, Noob Saibot, Sonya, Kano, Mileena, Ermac, Sub-Zero, Sub-Zero, (Sin máscara), Kung Lao, Sector, Kitana, Scorpion, Cyrax, Kabal, Sindel, Smoke, Liu Kang y Shang Stung. Cada uno de ellos tiene varios de sus poderes para combatir en el torneo.



Hasta el momento no sabemos si haya algún cheat para poder jugar con los jefes, pero estamos seguros de que, siguiendo la tradición de la saga, tendrá varios cheats.







¿Qué sería Mortal Kombat sin una buena reta? Pues en esta estupenda versión podrás competir contra un amigo con ayuda del cable Link y no sólo eso, sino que podrán jugar cada quien con uno o dos personajes, ¡así que las retas estarán de a peso en el Game Boy Advance!

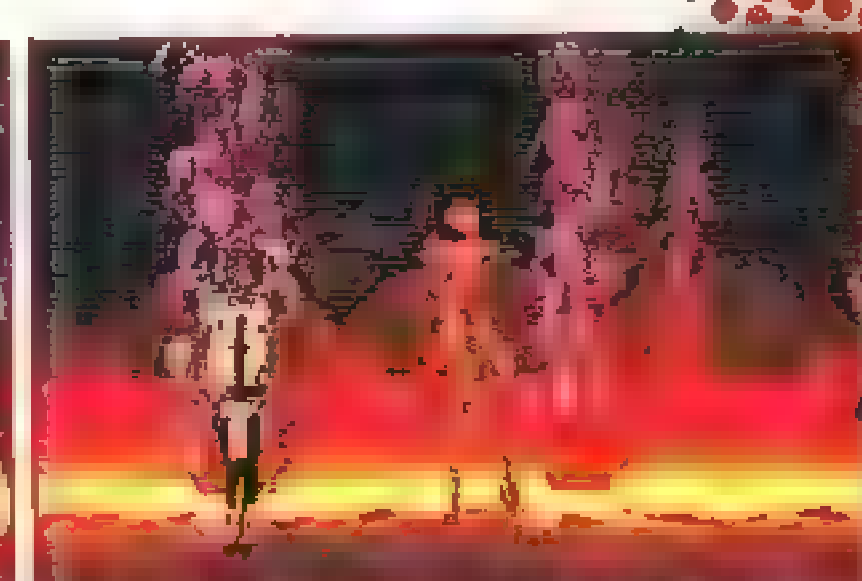




Las gráficas de este juego son excelentes, realmente se pulieron con muchos detalles; checa las fotos.

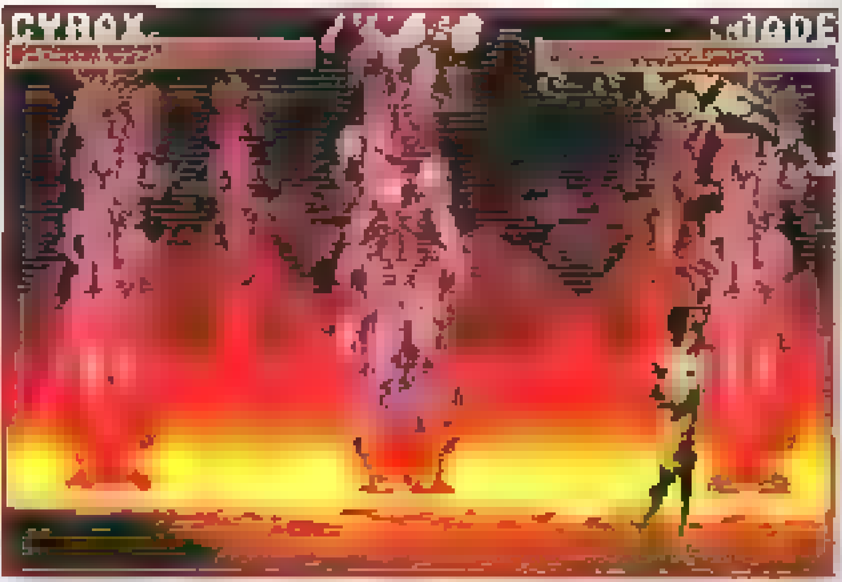






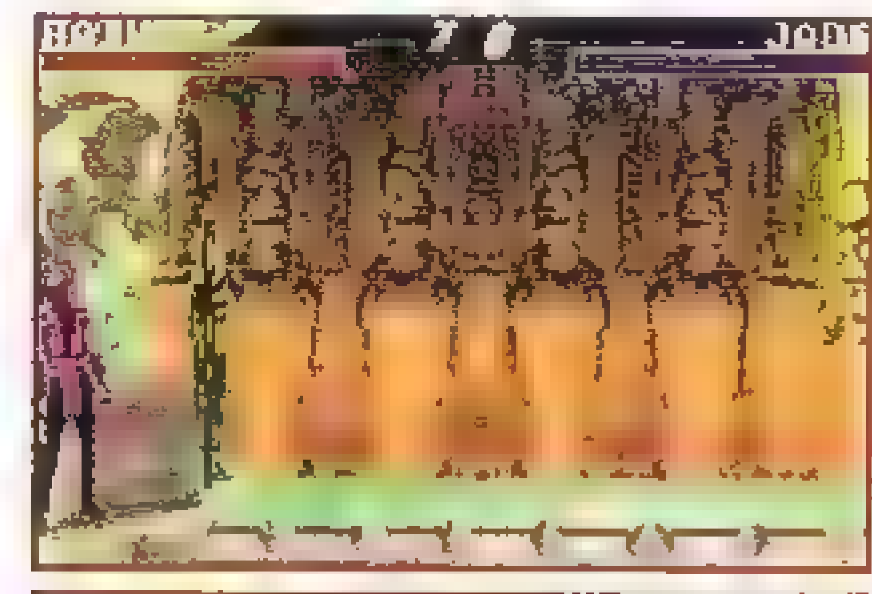


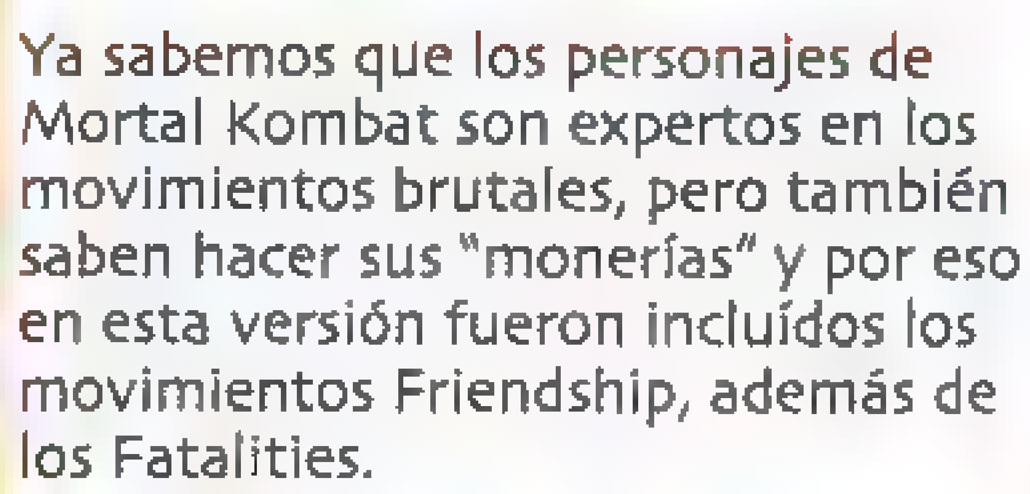




Los Fatalities son los mismos que en Ultimate Mortal Kombat 3, con la misma violencia, sangre y brutalidad; checa las fotos. Aunque los movimientos en ocasiones se marcan distinto.



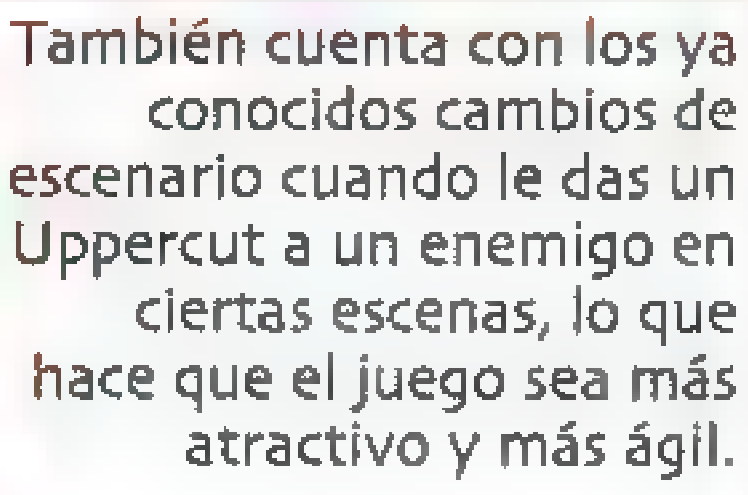





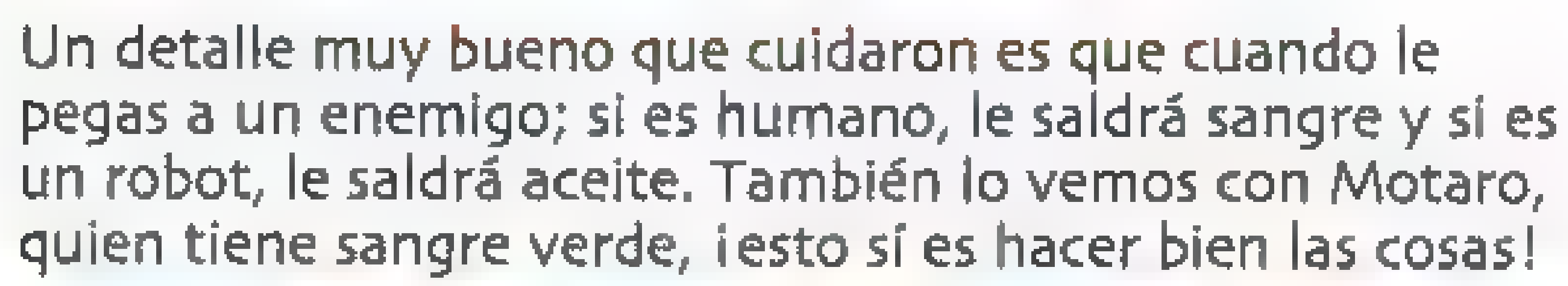
Ya sabemos que los personajes de Mortal Kombat son expertos en los movimientos brutales, pero también saben hacer sus "monerías" y por eso en esta versión fueron incluidos los movimientos Friendship, además de los Fatalities.





También cuenta con los ya conocidos cambios de escenario cuando le das un Uppercut a un enemigo en ciertas escenas, lo que hace que el juego sea más atractivo y más ágil.

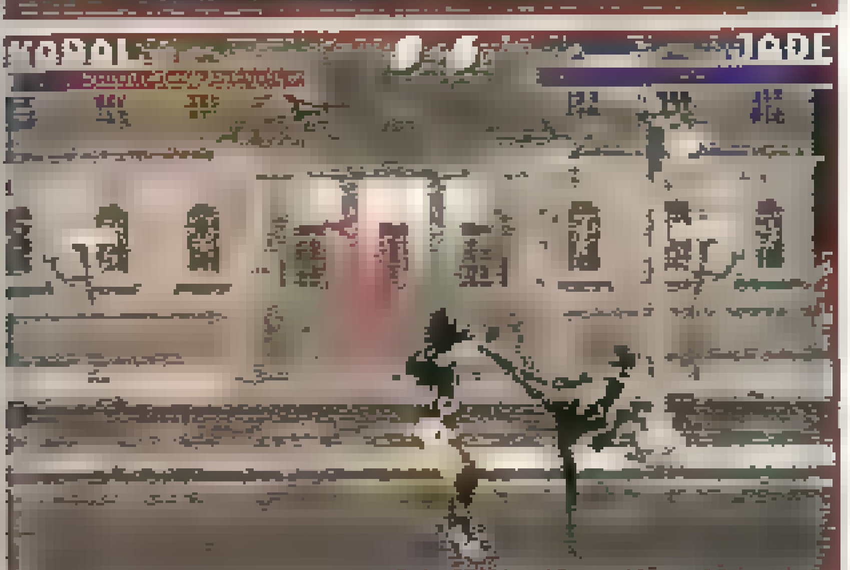


Un detalle muy bueno que cuidaron es que cuando le pegas a un enemigo; si es humano, le saldrá sangre y si es un robot, le saldrá aceite. También lo vemos con Motaro, quien tiene sangre verde, ¡esto sí es hacer bien las cosas!



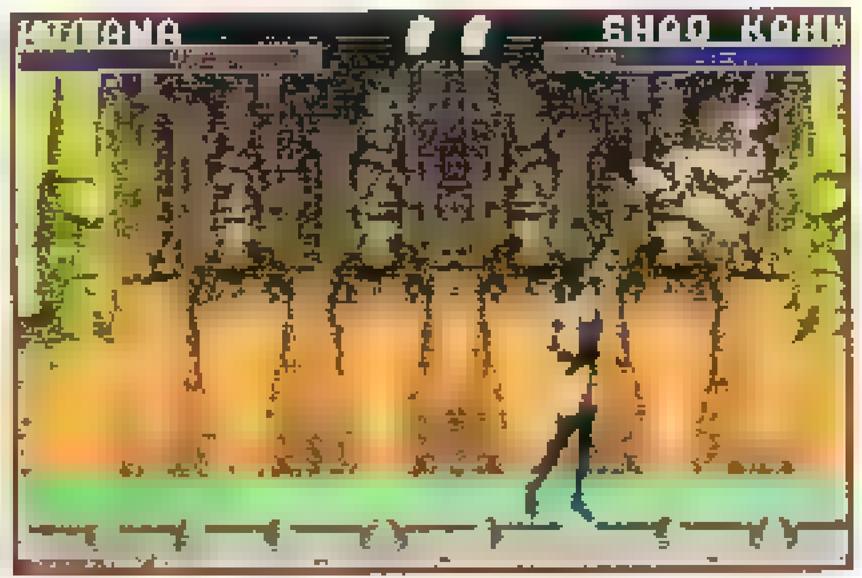




Como ya es costumbre, aquí deberás enfrentarte a los violentos Endurance, que son los rounds donde debes pelear y vencer a dos o tres personajes con una sola barra de energía. Estos rounds son tremendos y exigen que te pongas las pilas porque no puedes permitirte perder mucha energía pues podrías necesitarla al enfrentar al siguiente oponente.



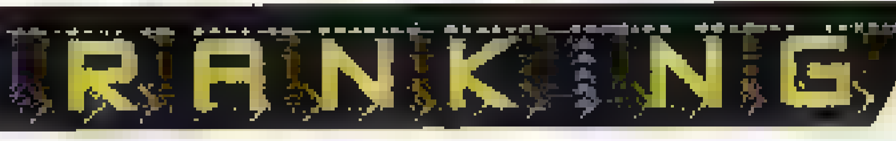


Los jefes son los mismos que en Ultimate Mortal Kombat 3, los temibles Motaro y Shao Khan. Deberás pulir tus habilidades si deseas enviarlos de regreso a su reino y liberar a la tierra de su amenaza.



Mortal Kombat Advance es un gran título que ningún propietario de un Advance debe dejar pasar y muchísimo menos los fans de la saga, que realmente disfrutarán al jugar este titulazo. La movilidad es excelente, las gráficas están a la altura y se juega verdaderamente bien, pero desde otro punto de vista; creemos que hubiera sido mejor una versión única para el sistema y no un re-make de una versión existente. Hubiera quedado súper bien una edición de torneo donde hubieras podido jugar con Goro, Kintaro, Shang Stung, Motaro y varios más, pero bueno, seguramente este título nos mantendrá ocupados mientras esperamos el Mortal Kombat 5...





MORTAL KOMBAT ADVANCE

Ya teníamos mucho tiempo que ho sabíamos absolutamente nada de esta gran saga y qué bueno que pensaron en el Game Boy Advance para hacer una nueva conversión. Desgraciadamente es un port del afamado Trigolies para el Nintendo 64, por lo que no cuenta con nuevos personajes, pero eso sí, ya tendrás la oportunidad de llevarte a todos lados este gran Arcade y retar a tus cuates.

4.5

Aquí esta otra gran muestra de las capacidades de este pequeño pero potente sistema portátil. En esta versión de Mortal Kombat se han respetado muy definidamente los personajes, movimientos y hasta los escenarios. Y aunque el juego no nos presenta algo realmente novedoso con respecto a esta serie de juegos de pelea, créeme que mientras lo juegas contra un amigo, no querras soltarlo.

4.5

Para ser sincero, todos creemos que hubiera sido mejor disfrutar un Mortal Kombat exclusivo para el GBA; pero realmente se te olvida al jugar este titulazo que está excelente. La movilidad, las gráficas, la música, todo está perfecto y lo mejor es que no tienes problemas para jugarlo. Es el mejor de todos los MK portátiles y verdaderamente recomendable para nosotros, los fans de esta gran serie.

5.0

¡¡¡GUAU!!!

BASTANTE BUENO

¡OK!

¿?

ZZZZZ



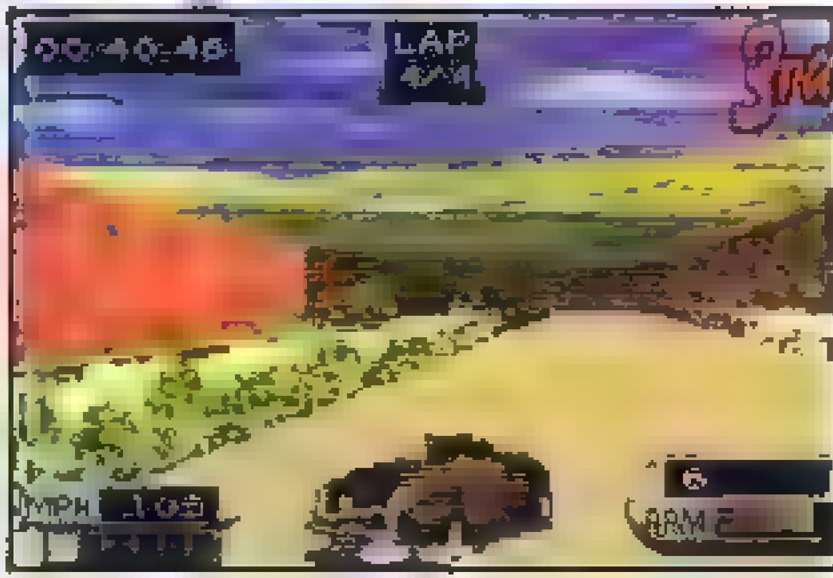






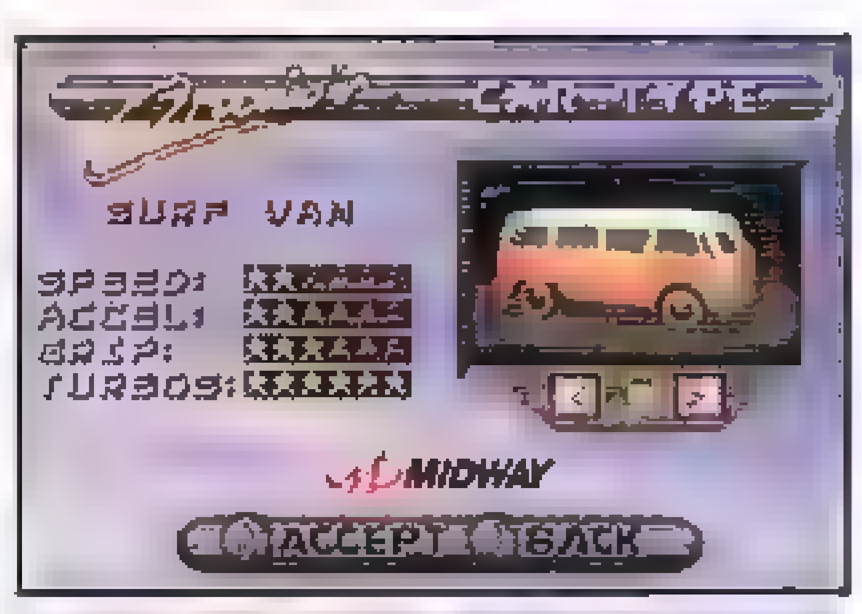
Ahora con las capacidades gráficas y de sonido que posee el Game Boy Advance, es posible hacer juegos de gran calidad y muchos otros que jamás nos hubiéramos imaginado alguna vez ver en un sistema portátil.
Ahora le toca el turno a una de las más emocionantes sagas de carreras como lo es Cruis'n Velocity.





En esta versión para el Game Boy Advance, cuentas con diferentes vehículos por escoger, así como en las anteriores versiones, aquí también encontrarás el clásico taxi o la tan famosa camioneta que aunque son un poco lentos, poseen diferentes ventajas ante los demás vehículos. También podrás correr con patrullas, autos antiguos y hasta deportivos, como podrás darte cuenta, aquí la variedad de autos es bastante amplia, por lo que tendrás oportunidad de checar a fondo cada uno de ellos para decidirte finalmente por el que más sea de tu agrado.

Como recordarás, anteriormente habías podido jugar los títulos de Cruis'n USA, Cruis'n World y Cruis'n Exotica para Nintendo 64, y ahora es turno del líder de los portátiles en presentar un título que promete mucho en el ámbito de las carreras, ya que aunque a simple vista el juego es muy sencillo, basta con jugarlo un momento para tomarle cariño y competir por ser el mejor en estas carreras.





De entrada, tendrás 2 modalidades de juego en el modo individual, las cuales son Freestyle y Cup Mode.
En Freestyle como su nombre lo indica, podrás correr todo lo que quieras sin tener la presión de llegar en un lugar para calificar, ya que esta es la opción de juego que más que nada te servirá para practicar y conocer bien cada uno de los vehículos antes de tomar el reto de entrar en otra modalidad de juego.







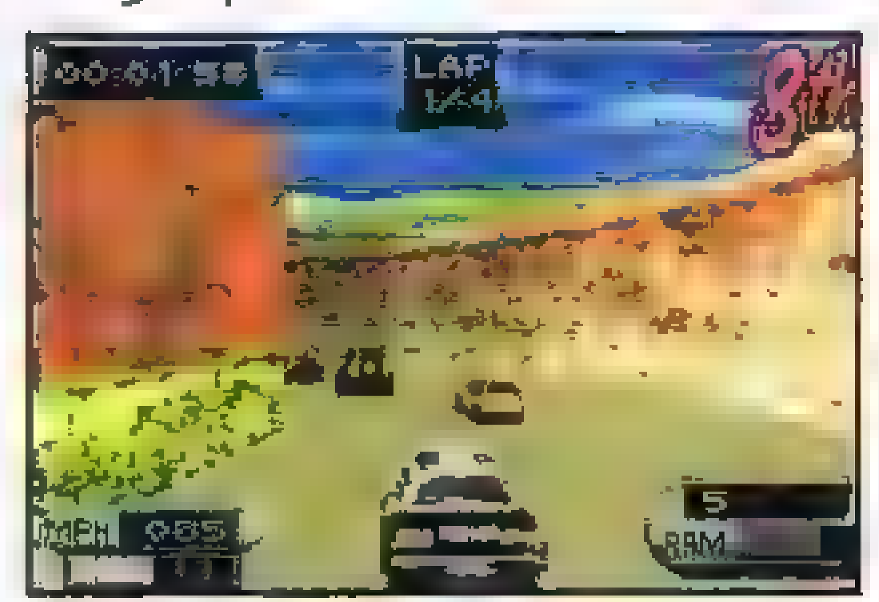
En Cup Mode participarás contra otros 7 vehículos en una carrera por ser el mejor, es decir, aquí no calificarás si llegas en cuarto lugar, ya que sólo los 3 primeros en llegar a la meta pasarán al siguiente escenario. En este modo de juego, es en donde podrás abrir algunos secretos del juego, así que una vez que hayas triunfado en el modo Freestyle, entra y demuestra tu habilidad en las carreras en Cup Mode.



Recuerda que algunos de los autos están escondidos, es decir, los tendrás que activar conforme avances en el juego. Al igual que esto, también encontrarás diversas opciones secretas, así como lugares escondidos donde podrás correr, tu deber aquí es llegar en uno de los 3 primeros lugares de la carrera para avanzar en el juego y así puedas conseguir todas estas cosas.

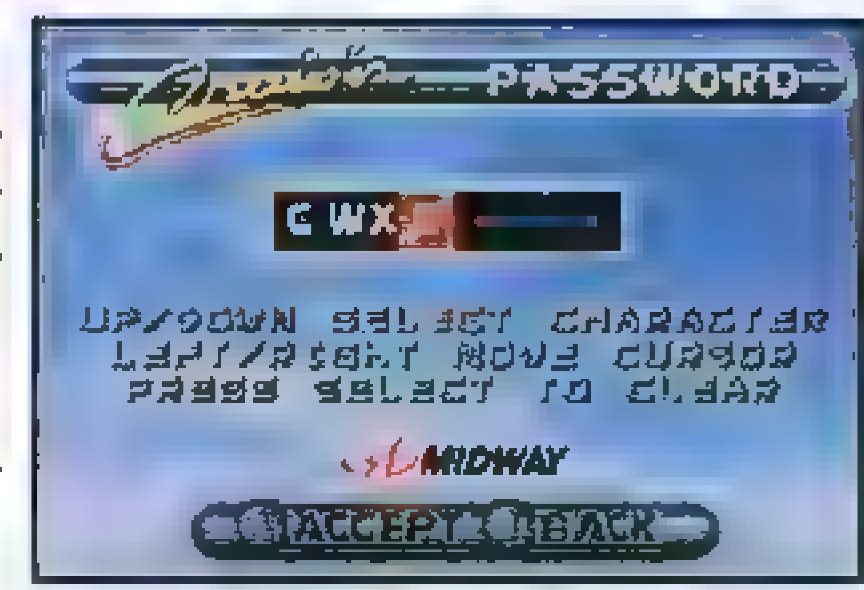


En Cruis'n Velocity, podrás recorrer hasta 14 diferentes pistas de juego, cada una de ellas con sus propios detalles y características especiales. Algo que cabe destacar es la cualidad de que cada escenario cuenta con ciertos elementos en los fondos que le dan un toque extra de realismo al juego. Que bueno, eso del realismo es un decir, ya que como se ha vuelto costumbre en estos juegos, una de las pistas es Marte, el gran planeta rojo, donde la acción de la velocidad se mantiene presente a lo largo de 4 vueltas que necesitas dar en esta carrerra.

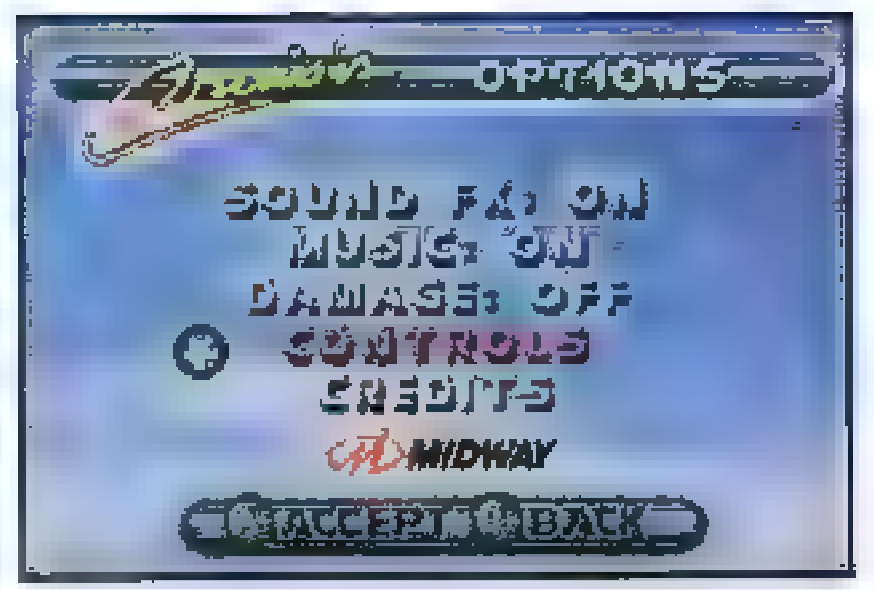




Desgraciadamente el juego no cuenta con batería propia para guardar tus avances, sin embargo se te proporcionará un password o palabra clave para que puedas continuar con todos tus avances, así como para guardar los vehículos, pistas u opciones de juego que has obtenido a lo largo de tu trayectoria.







A pesar de que el juego no cuenta con música dentro de la carrera, es decir, sólo escucharás los impactos de tu auto contra algún objeto o en sí todos los sonidos del vehículo, podrás escuchar algo de música por fuera de las carreras, en las diferentes pantallas de opciones o antes de iniciar tu carrera. Algo atractivo para este juego, es sin lugar a dudas la calidad de voces que pusieron dentro de las pistas cada vez que llegas a un "check point" o inicias tu carrera, las voces, son muy similares a las del Nintendo 64, así que si jugaste las versiones para dicho sistema, podrás darte una idea.

Una de las opciones más interesantes en este juego, es la de Multiplayer, donde podrás jugar hasta con 3 de tus amigos en los diversos cursos del juego y así de una vez por todas demostrar quien es quien en el camino. Así que trata de conseguir todos los vehículos ocultos y abrir las diferentes pistas y opciones de juego para que tengas gran diversidad de elementos por escoger una vez que quieras participar en esta modalidad de juego.



En general, este es un buen título si te gustan los videojuegos de carreras de autos, ya que como te mencionamos antes, cuenta con un gran número de pistas por recorrer, además de la diversidad de vehículos y opciones de juego. Cruis'n Velocity, es un título que lo pueden jugar personas de todas las edades sin ningún inconveniente, ya que aquí más que nada el reto es bastante sencillo y directo. Y lo mejor de todo es que cuenta con opción Multiplayer; así que ya no tienes pretexto, si buscabas un juego de carreras de autos para competir con tus amigos, Cruis'n Velocity es un candidato bastante atractivo.







RANKING

CRUIS'N VELOCITY

Ya hacía falta un juego de carreras diferente a los demás, sin embargo, por tratar de hacerlo muy efectivo, les salió el tiro por la culata. A pesar de que cuenta con excelentes gráficas con entornos en 3D, el juego en sí deja mucho qué desear, ya que todo es bastante lineal a parte de que cada uno de los vehículos tienen características muy extremas y te limita el juego a solamente algunos vehículos con buen control.

2.5

BASTANTE BUENO

En realidad el juego es bueno, pero sí le faltaron ciertos detalles que hubieran podido ser mejorados por los programadores como los escenarios o la movilidad, pero en general, si te gustan los juegos de carreras y te has divertido jugando los diferentes juegos de esta serie, esta versión te será bastante entretenida. Aquí cuentas con diversos autos para competir e incluso las clásicas patrullas y las combis o taxis.

3.0

OK

Por fin hacen un Crusi'n con el mismo sentimiento y jugabilidad que los primeros de la serie. Se ve que ahora sí le echaron ganas para que quedara muy bien; es una muy buena opción si eres amante de la velocidad y las carreras locas. Lo mejor es que puedes aprenderlo a jugar sin problemas y que puedes competir con tus amigos en la opción de Multiplayer, sólo me queda decirte que el GBA sigue subiendo...



ZZZZZ

ECKS VS SEVER

Vaya que el Game Boy Advance nos ha traido muchas sorpresas, a pesar de ser reciente su lanzamiento, juegos tales como Golden Sun, Mario Kart, Castlevania y muchos otros nos han demostrado que esta consola portátil está cumpliendo con lo que prometió. Pero ahora toca el turno a un nuevo juego que también está buscando su lugar en uno de los más atractivos títulos para el GBA. Y claro estamos hablando de Ecks VS Sever de la compañía Bam! Entertainment.



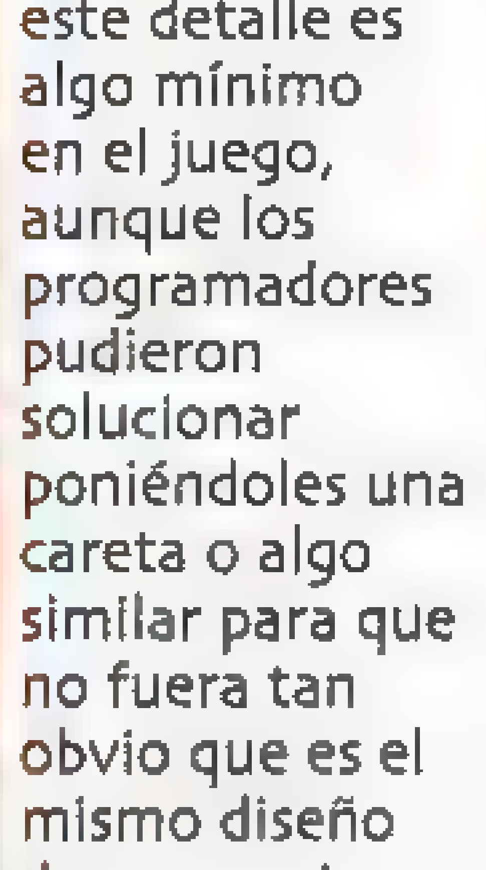


Al principio del juego, no notarás mucha variedad de oponentes, es decir, sólo te enfrentarás a unos guardias, que una de dos, o son todos hermanos y su mamá tuvo más de 40 hijos, o ya se han puesto a clonar seres humanos como le ocurrió a Johnny Bravo je, je, ya que todos son sumamente iguales hasta en la forma de vestimenta, el color de cabello y hasta en lo panzones.

Este es un juego de acción en primera persona (algo así como los clásicos Doom, Quake o Golden Eye) pero no por ser portátil vayas a pensar que está muy limitado el sistema, por el contrario, gracias a la tecnología del Game Boy Advance, se le han proporcionado unas asombrosas texturas a este juego, y sin mencionar todos los detalles de los backgrounds y personajes.







Sin embargo este detalle es algo mínimo en el juego, aunque los programadores pudieron solucionar poniéndoles una careta o algo similar para que no fuera tan obvio que es el mismo diseño de personaje.

Al iniciar cada escena, se te proporcionará la información necesaria para que cumplas correctamente tus objetivos, es decir, te detallan muy bien la situación en la que te encuentras y te dan los datos exactos de qué es lo que necesitas encontrar en cada misión. Así no tendrás que estar buscando qué te falta para completar cada escena.







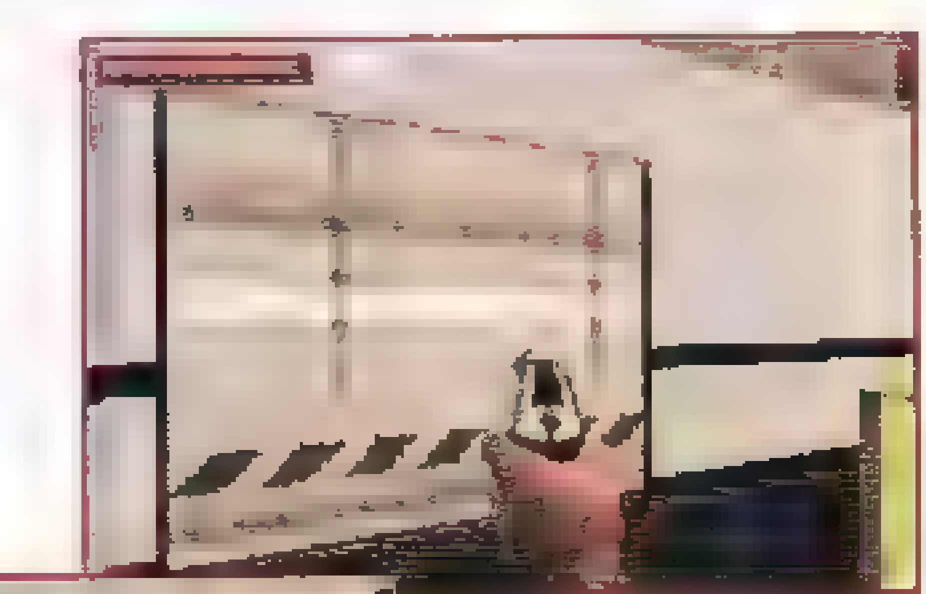




En Ecks Vs Sever, comienzas el juego escogiendo de entre dos personajes quienes son: El agente Jonathan Ecks o Sever, quien trabaja para una organización llamada NSA. Y lo interesante en esto, no es que simplemente tengas dos personajes con los que puedas participar, sino que por ejemplo en la segunda misión, habrá cambios dependiendo a qué personaje estés utilizando. Cada misión del juego tiene su reto propio y va en aumento conforme avanzas, por lo que deberás ser muy certero en tus tiros y conseguir las armas más poderosas para eliminar a tus oponentes fácilmente.

En este gran título de acción, cuentas con diversos tipos de armamento, según sea la misión a la que te enfrentes; dando así un gran total de armas disponibles lo que le da un atractivo extra al juego. Otro punto interesante, es que aquí los sonidos de los disparos poseen muy buena calidad a comparación de otros títulos que anteriormente se habían visto para el Game Boy Advance.

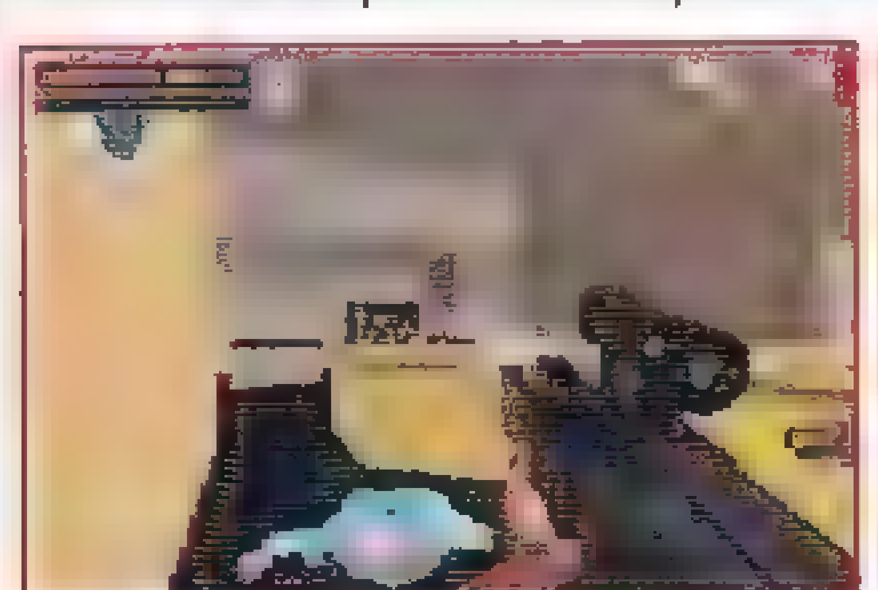
La movilidad en este juego es bastante buena y tanto en los movimientos del personaje como en la reacción de cada disparo. Además no creas que todo en este juego es caminar y disparar, sino que también cuentas con la habilidad de agacharte y caminar hacia los lados para tener mayor defensa y posibilidad de ataque a tus oponentes.

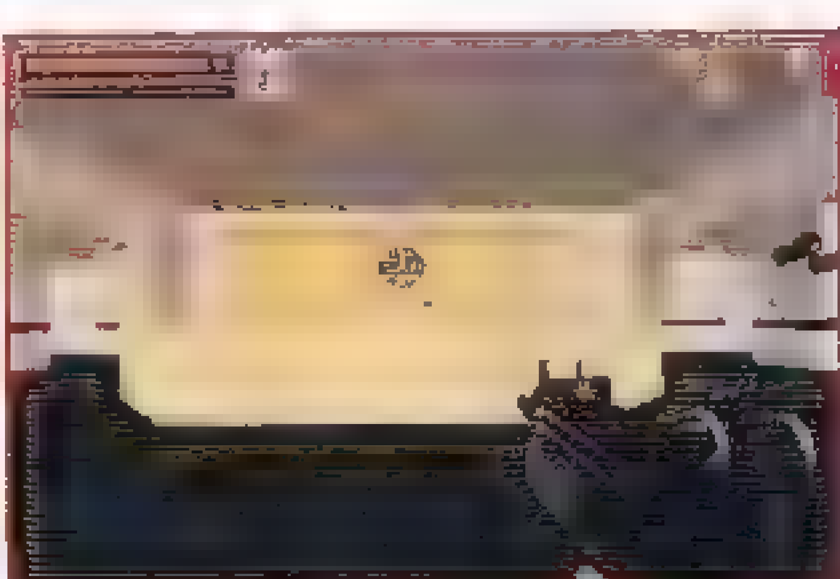




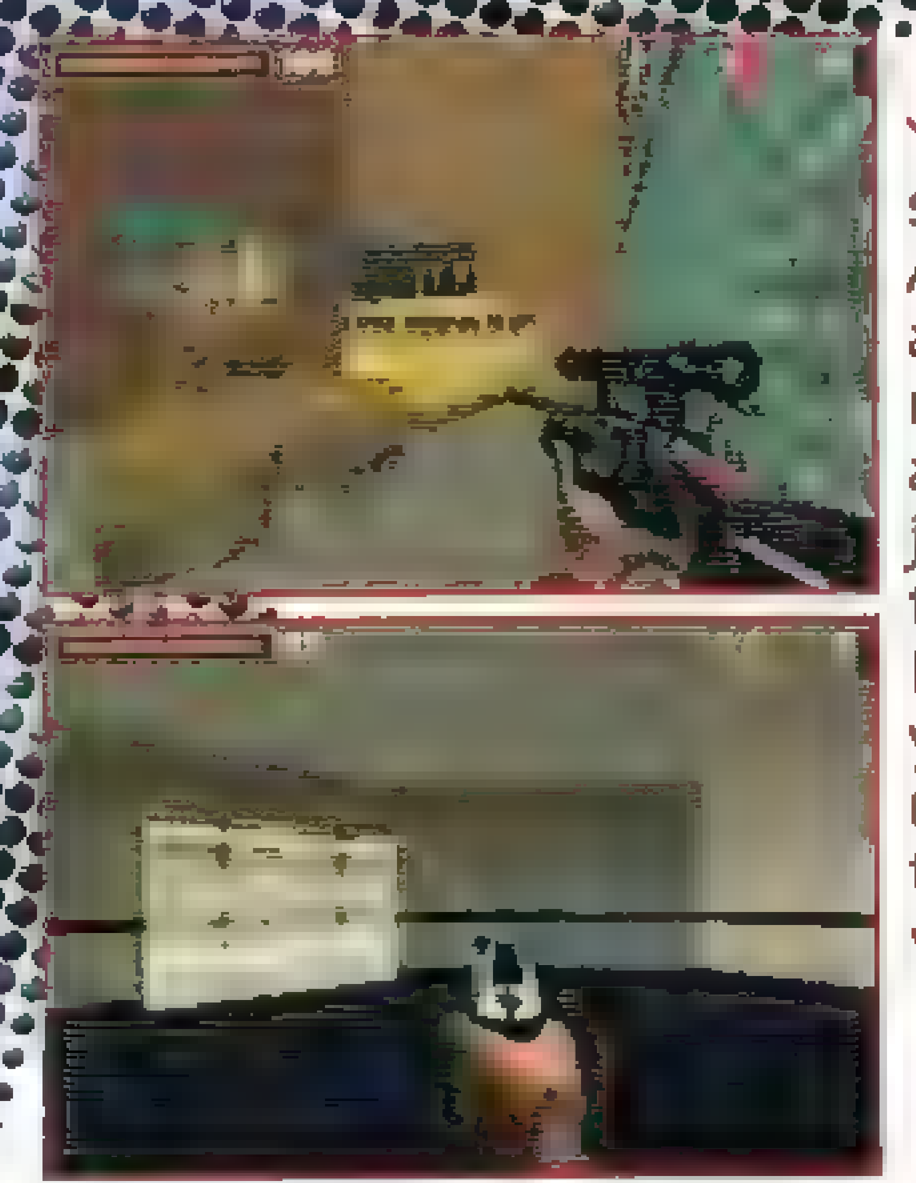
Como podrás darte cuenta, este juego es muy interesante en todos sus aspectos. Y no se diga en la forma de utilizar cada uno de los botones, ya que están de una manera muy estándar tanto en la función del botón A y B, como en el empleo del L y R.

La calidad de gráficos es muy respetable en general, aunque cuando te acercas a los enemigos se ven un poco pixeleados, pero lo que le da un poco de más puntaje son los efectos de iluminación que le han puesto. Desgraciadamente, en ocasiones los escenarios se tornan un tanto oscuros, pero no te preocupes ya que si pones pausa en el juego podrás ajustar el nivel de contraste para dar mayor iluminación a los escenarios o en su defecto, tornarlos un poco más oscuros.





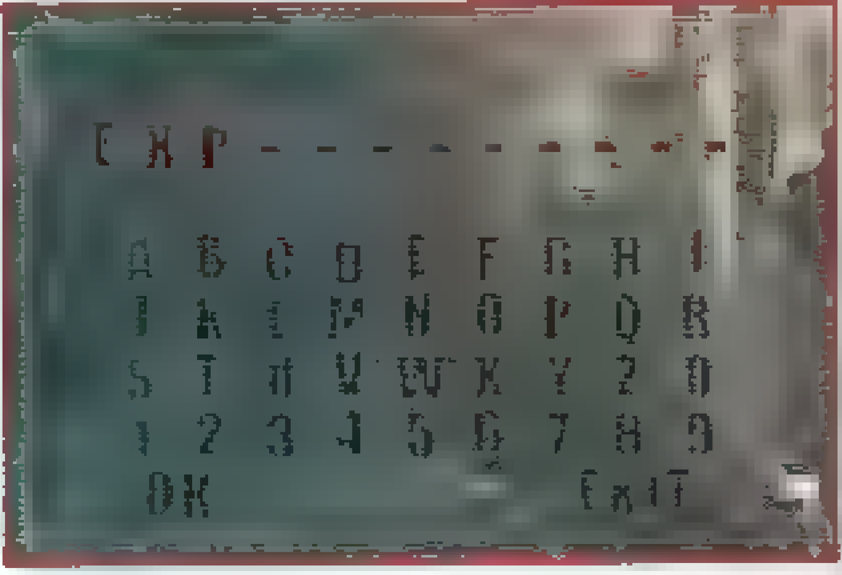




Y si te preguntas ¿qué tal es el sonido en Ecks VS Sever? Aunque no cuenta con tracks de audio en cada una de las misiones, podrás escuchar algunos sonidos dentro del juego, además de los disparos de tus armas o las de tus agresores. De cierta manera esto es bueno, ya que así no te aburrirá una misma musiquita que te esté taladrando los oídos una y otra vez.

Pero si no te ha convencido este título, te podemos decir que en Ecks Vs Sever podrás encontrar la opción de Multiplayer, con lo que no simplemente participarás en el modo de historia del juego, sino que también puedes enfrentarte con tus amigos en diversos escenarios, algo así muy al estilo de escenarios de Golden Eye.





Aquí contarás con prácticamente todas las armas, que en el modo de historia.





Algo muy interesante en este juego, es que aquí podrás encontrar la opción de modificar el idioma, modificando los textos a español por ejemplo que es el idioma que nos interesa a nosotros. Esto es una gran ayuda, ya que así podrás comprender más a fondo cada uno de los objetivos a los que debes enfrentarte o simplemente a la historia del juego.

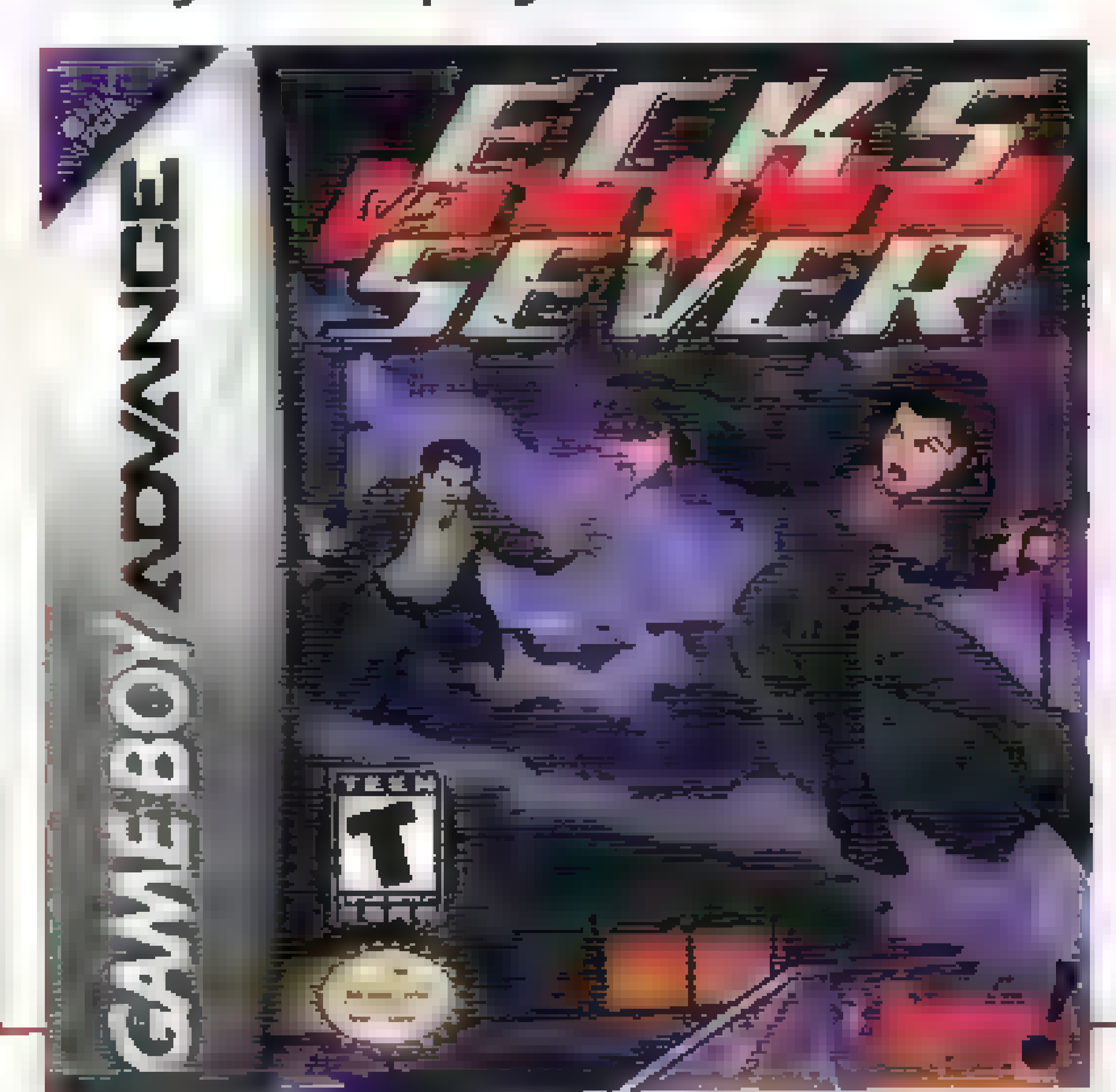
En resumen, Ecks VS Sever, es un gran juego para el Game Boy Advance, que además de ofrecerte un muy buen rato de diversión y acción segura mientras estás jugando en el modo de historia, te presentará otra variante sumamente interesante en el modo Multiplayer.

Para que disfrutes completamente de este juego trata de participar con los dos personajes, ya que como te mencionamos antes, encontrarás variantes en las escenas que le dan más sabor al juego.





Uno de los mayores retos del Game Boy Advance es siempre ofrecer mejor calidad en sus juegos y vaya que lo está consiguiendo con títulos como éste , donde se nota la calidad y buen trabajo de los programadores.



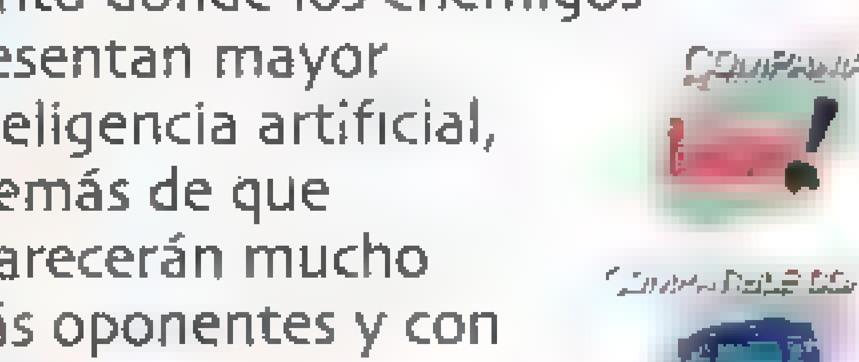
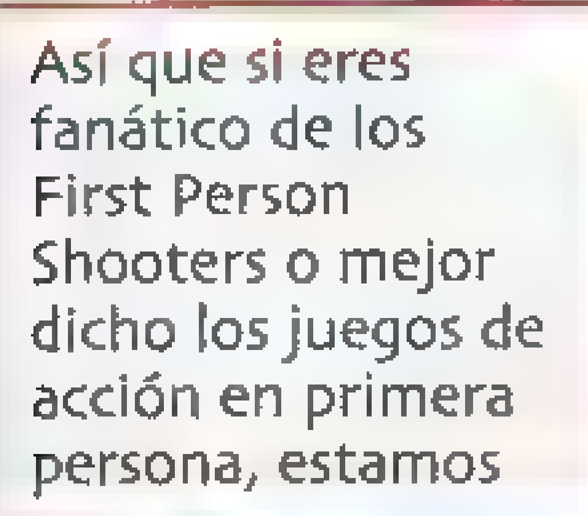



Este juego es un poco difícil de controlar al principio, sin embargo, conforme avances y te involucres un poco más en la movilidad del mismo, te será sumamente sencillo controlar a Ecks o a Sever. La movilidad y esencia de los objetivos del juego son de fácil comprender, para disfrutar del juego al máximo y checar las diferencias que existen entre cada uno de los personajes que puedes seleccionar, ya que como te mencionamos antes, dependiendo del personaje que elijas, será la variante en escena que podrás disfrutar.

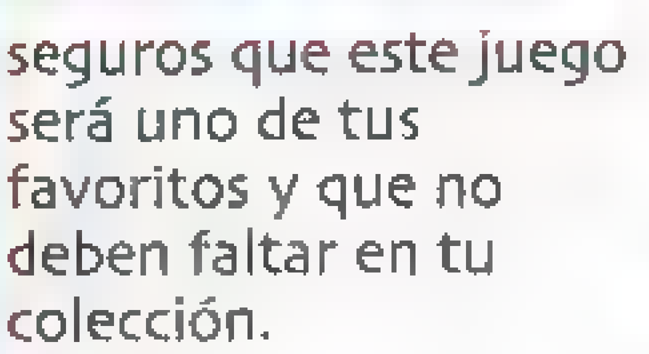
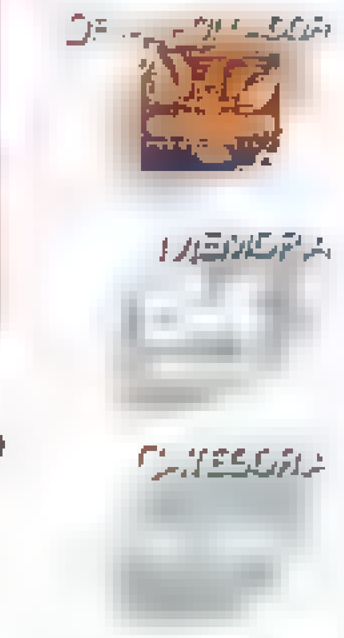
Así que si buscabas un juego de acción en primera persona que realmente te mantuviera entretenido durante un buen rato, estamos seguros que no te arrepentirás una vez que inicies esta aventura. Lo único malo es que no cuenta con mucha música, pero con el reto de los escenarios es suficiente.



Este juego es recomendado para jugadores de todas las edades, pero no por eso pienses que es un juego sencillo, ya que a partir de la misión número 3, las cosas se ponen de color de hormiga, ya que es en este punto donde los enemigos presentan mayor inteligencia artificial, además de que aparecerán mucho más oponentes y con mejores armas.

Así que si eres fanático de los First Person Shooters o mejor dicho los juegos de acción en primera persona, estamos seguros que este juego será uno de tus favoritos y que no deben faltar en tu colección.

RANKING

ECKS VS SERVER

Todos pensamos que sería muy difícil quitarle el lugar que tenía a Doom como el perfecto juego de primera persona en el Game Boy Advance, pero estábamos muy equivocados. Crawfish se esforzó para desplazar al rey de los laberintos y lo consiguió con palmas de oro, ya que las texturas, complejidad y sobre todo, los enemigos que te encuentras en este gran juego le dan muchísima vida y acción.

4.5

No cabe duda que el Game Boy Advance tiene todavía muchísimo con qué apantallarnos, ya que como podrás ver, cada vez los juegos son más sorprendente. Particularmente me dio mucho gusto que saliera un juego como éste para un sistema portátil y que mantuviera la esencia que caracteriza a este estilo de juegos. Así que como puedes ver, Ecks VS Sever es un juego que no dudo en recomendarte.

4.0

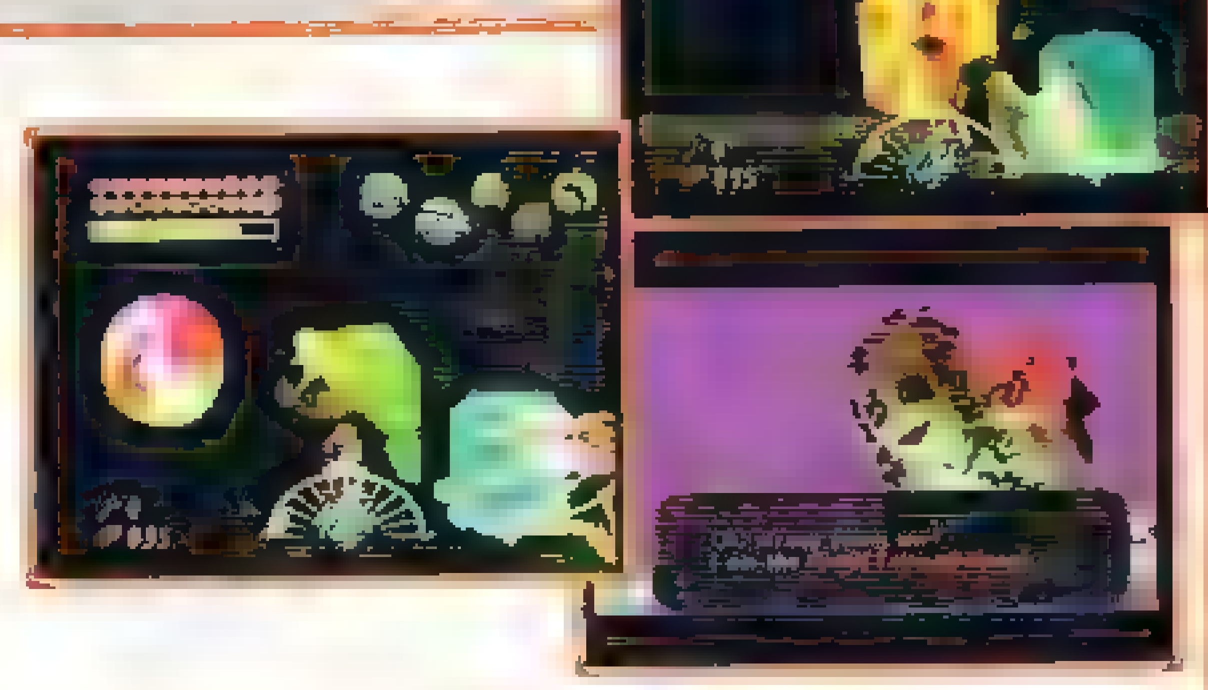
Al parecer, hay más competencia para Doom y Backtrack. Ecks VS Sever es un buen juego de primera persona que no debes dejar pasar si eres fan de este género. Uno de los detalles que más me gustó es la posibilidad de jugar en modo de Multiplayer, esto hace más recomendable el juego ya que puedes echar la clásica "Reta" con los cuates en cualquier lugar. Las gráficas también están muy padres.

3.5

GURÚ · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ



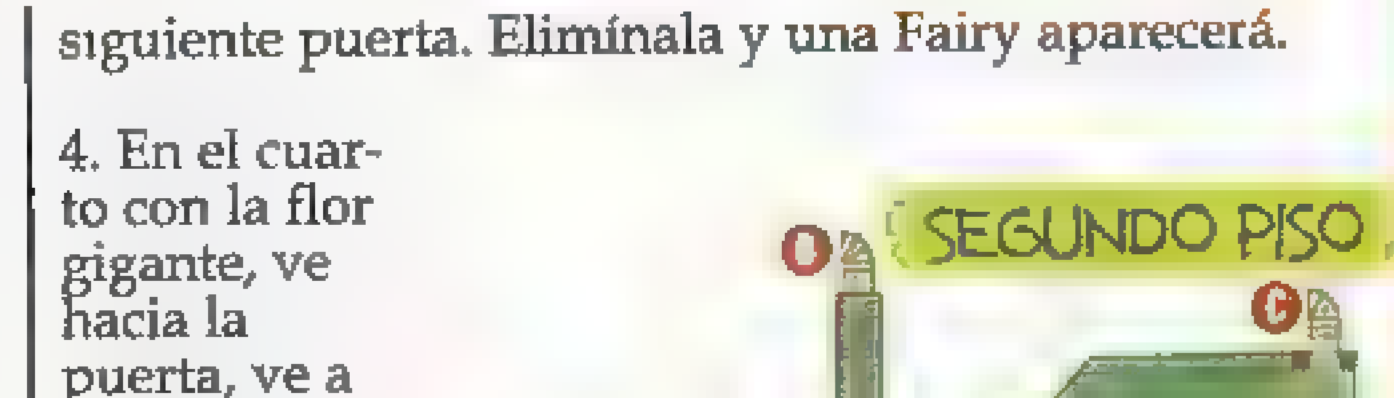
Woodfall Temple



Flechas, Hero's Bow, Great Fairy Mask, Deku Sticks y Deku Mask

Hookshot, Chateau Romani, Fire Arrows.

Recompensa: Una vez que completes esto, perfeccionarás el Charged Spin Attack. Para usarlo, presiona y mantén presionado el botón B para que tu espada se cargue con energía, después suelta el botón para realizar un devastador ataque a tu oponente.



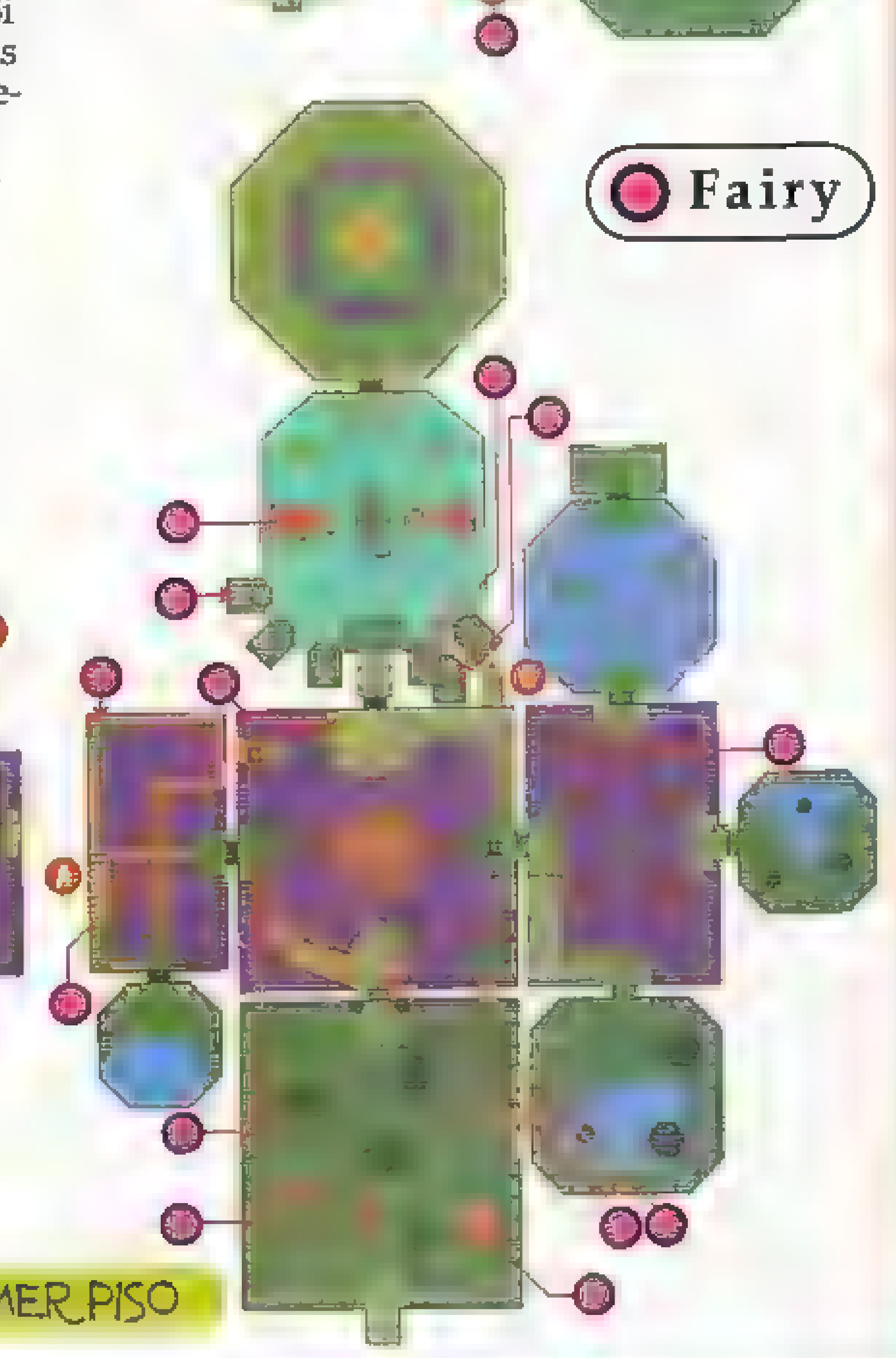
Localización de las Stray Fairies

1. Una vez que entres a este calabozo, enfrente de ti estará una Stray Fairy volando. Ponte la Great Fairy Mask para que la pequeña Fairy venga hacia ti.

2. En el mismo cuarto (en la entrada), podrás ver un cofre en una plataforma cercana. Si tienes el Hook Shot, dispara hacia el cofre, de lo contrario, transfórmate en Deku Link y ve directo hacia el cofre, una vez que lo tengas, ganarás la segunda Stray Fairy.

3. En el segundo cuarto (al Norte de el cuarto de entrada) podrás ver una Deku Baba (una planta de color púrpura) cercana a la siguiente puerta. Elimínala y una Fairy aparecerá.

4. En el cuarto con la flor gigante, ve hacia la puerta, ve a la derecha y podrás ver una plataforma con unas vasijas. Si tienes el Hero's Bow,



puedes disparar a las vasijas para destruirlas, después ponte la Deku Mask para que la Fairy venga hacia ti. Pero si no tienes ese ítem todavía, transfórmate en Deku Link y ve por ella.

5. En el cuarto con las cuatro Venus Fly, a los lados de un Deku Launcher, podrás ver un cofre cerca. A la izquierda del cofre hay un panal de abejas, dispárale con una flecha o una Deku Bubble y usa la Great Fairy Mask.

6. En el cuarto con el bloque de piedra que tienes que empujar (atrás de la puerta cerrada donde encontraste la Stray Fairy # 3), hay otra Stray Fairy.

7. En el mismo cuarto, donde está el bloque de piedra, podrás ver algunos panales en la parte superior, dispárales con el arco y una flecha, uno de ellos contendrá una Fairy.

8. En ese mismo cuarto (donde está el bloque de piedra), hay una Skulltula en una pared. cerca de una antorcha. Elimínala para revelar una Fairy secreta.

9. En el cuarto oscuro, elimina a todos los Black Boes para que aparezca un cofre, abre el cofre y obtendrás otra Fairy.

10. En el cuarto con la flor gigante, podrás ver una burbuja en uno de los lados de la habitación, así que podrás ir directamente y eliminarla o usar el Hero's Bow y dispararle a distancia. Ponte la Great Fairy Mask para que la pequeña Fairy venga a ti.

11. En el cuarto con la flor gigante, usa el Deku laucher cerca de un switch y una antorcha. Dispárate hacia el switch y párate sobre él para activarlo, después vuela y abre el cofre que recién apareció.

12. En el Deku Launcher Room antes de Odolwa, la Fairy estará en una burbuja en el pimer Ledge del lado derecho de este cuarto

13. En el mismo cuarto que el punto anterior, hay otra Fairy en el tercer ledge arriba en el lado derecho.

14. Nuevamente en este mismo cuarto, hay otra Fairy en el tercer pedestal de la izquierda.

15. En el mismo cuarto, hay una Fairy atrapada en una burbuja con flamas, dispárale con tu Hero's Bow para liberarla, después usa la Great Fairy Mask para atraerla a ti.

Locación de la Fairy Fountain

La Fairy Fountain en este calabozo, está localizada en una gran caverna detras del pedestal donde tocaste la Sonata of Awekening para que aparezca el templo. Usa el Deku Launcher para volar cerca de un punto con otro Deku Launcher y úsalo para llegar a la Fairy Fountain.

SNÖWHEAD TEMPLE

En lo alto de la montana SNOWHEAD.

Fire Arrows, Bunny Hood, Hero's Bow, Great Fairy Mask, Goron Mask y botes vacíos.

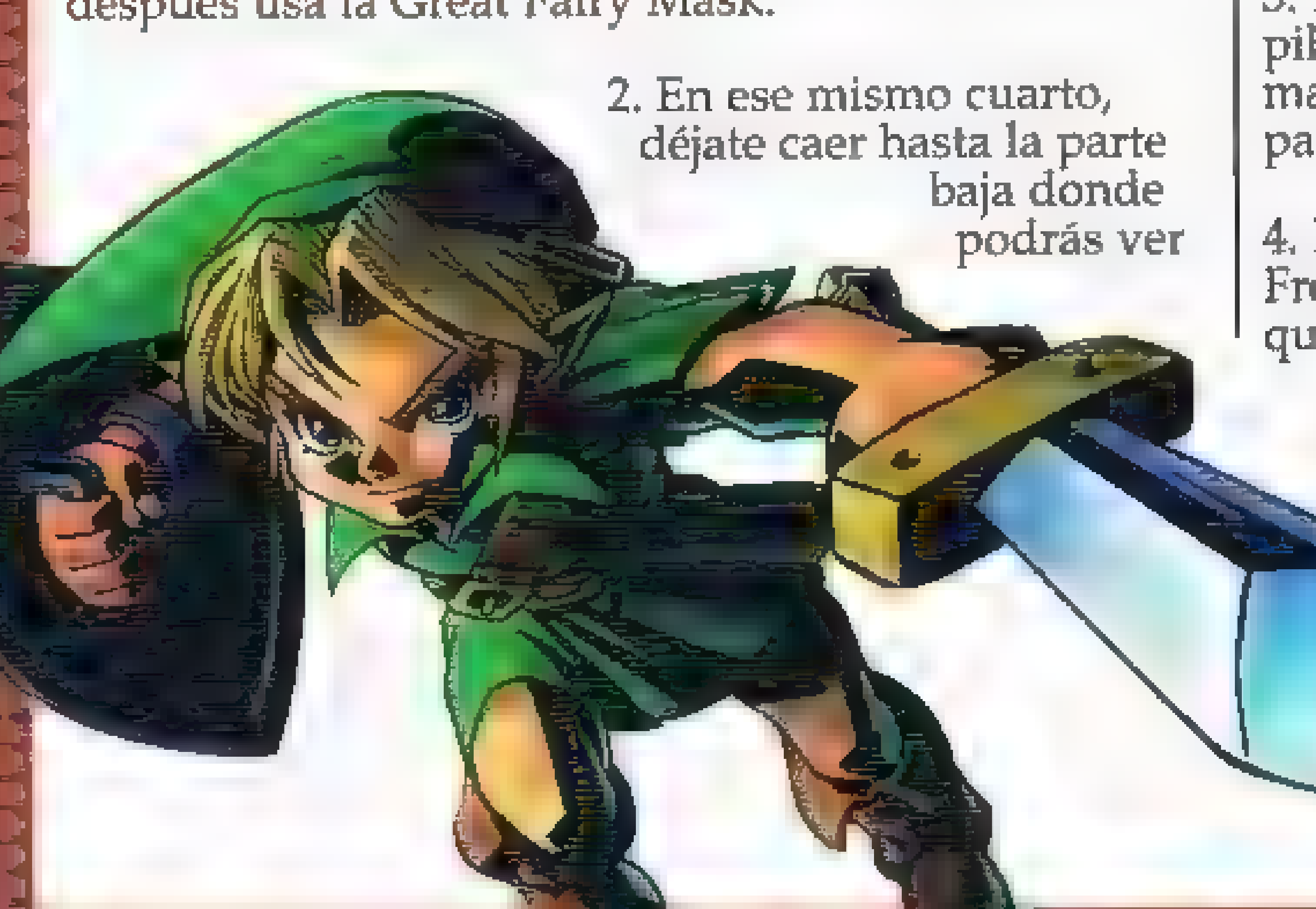
Hookshot, Chateau Romani.

Recompensa: Por concretar esta búsqueda, duplicarás tu barra de magia.

Localización de las Stray Fairies

1. En el cuarto con el puente roto y los 3 Freezards, dispara a una burbuja que está bajo una plataforma al final del puente y después usa la Great Fairy Mask.

2. En ese mismo cuarto, déjate caer hasta la parte baja donde podrás ver un pilar de piedra que se conecta al final del puente. Dispara a la burbuja con una flecha y después usa la Grat Fairy Mask.

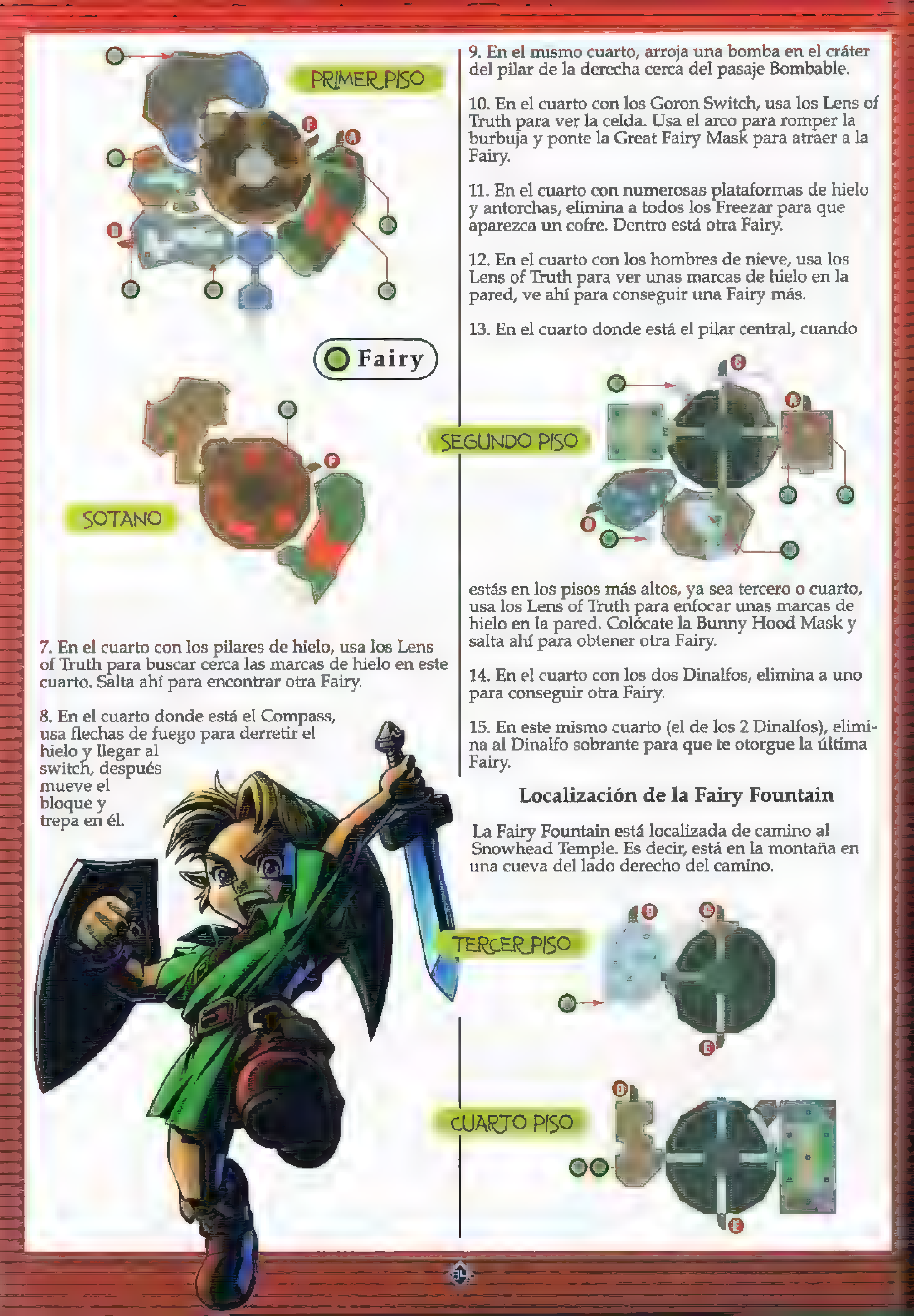


3. En el cuarto con las puertas coloridas y el gran pilar central, déjate caer hasta el fondo y transfórmate en Goron Link. Golpea el switch y abre el cofre para obtener otra Fairy.

4. En el cuarto con el switch del ojo congelado, un Freezar y un Bombchu, mira hacia la derecha para que veas una burbuja con una Fairy.

5. En el mismo cuarto, usa los Lens of Truth para revelar unas plataformas sube por la plataforma para encontrar otra Fairy.

6. En el cuarto donde están dos bloques uno sobre el otro, empuja los bloques como Goron Link, a continuación verás que un cofre aparece, pero aún no puedes llegar a él, hasta que te dirijas por el compass.



7. En el cuarto con los pilares de hielo, usa los Lens of Truth para buscar cerca las marcas de hielo en este cuarto. Salta ahí para encontrar otra Fairy.

8. En el cuarto donde está el Compass, usa flechas de fuego para derretir el hielo y llegar al switch, después mueve el bloque y trepa en él.

9. En el mismo cuarto, arroja una bomba en el cráter del pilar de la derecha cerca del pasaje Bombable.

10. En el cuarto con los Goron Switch, usa los Lens of Truth para ver la celda. Usa el arco para romper la burbuja y ponte la Great Fairy Mask para atraer a la Fairy.

11. En el cuarto con numerosas plataformas de hielo y antorchas, elimina a todos los Freezar para que aparezca un cofre. Dentro está otra Fairy.

12. En el cuarto con los hombres de nieve, usa los Lens of Truth para ver unas marcas de hielo en la pared, ve ahí para conseguir una Fairy más.

13. En el cuarto donde está el pilar central, cuando estás en los pisos más altos, ya sea tercero o cuarto, usa los Lens of Truth para enfocar unas marcas de hielo en la pared. Colócate la Bunny Hood Mask y salta ahí para obtener otra Fairy.

14. En el cuarto con los dos Dinalfos, elimina a uno para conseguir otra Fairy.

15. En este mismo cuarto (el de los 2 Dinalfos), elimina al Dinalfo sobrante para que te otorgue la última Fairy.

Localización de la Fairy Fountain

La Fairy Fountain está localizada de camino al Snowhead Temple. Es decir, está en la montaña en una cueva del lado derecho del camino.

Great Bay Temple

Ubicación: Una vez que tengas la melodía New Wave Bossa Nova, ve a una pequeña isla donde está Lulu, toca la melodía anteriormente dicha para que una gran tortuga aparezca, usa tu Hookshot para subirte a la tortuga, quien te trasportará directo al nuevo templo.

Fire Arrows, Bunny Hood, Hero's Bow, Fire Arrows, Ice Arrows, Bunny Hood, Hero's Bow, Great Fairy Mask, Goron Mask, Zora Mask, Empty Bottles, Deku Sticks.

Recompensa: Cuando completes esta búsqueda, recibirás el doble de defensa. Esto lo puedes ver mediante una línea blanca que envuelve tus corazones.

Localización de las Stray Fairies

1. En el primer cuarto en el que apareces, enciende las 4 antorchas para revelar un cofre, una Fairy está dentro.

2. En el segundo cuarto, con los elevadores, ponte la Zora Mask y ve hacia el fondo. Podrás ver una Fairy bajo la plataforma de la izquierda. Usa los Zora Boomerangs para tronar la burbuja, depués ve por la Fairy.

3. En el mismo cuarto, la Skulltula que protege la plataforma con unas rupias, tiene una fairy, elimínala y obtén la Fairy.

4. En el cuarto con la espada gigante, rompe los barriles como Goron Link, una Fairy está dentro de estos.

5. En el mismo cuarto, hay una vasija en la parte más profunda, dispárale una flecha, después ponte la Great Fairy Mask.

6. En el cuarto donde está el mapa, usa el Hookshot para destruir las vasijas, después usa la Great Fairy Mask.

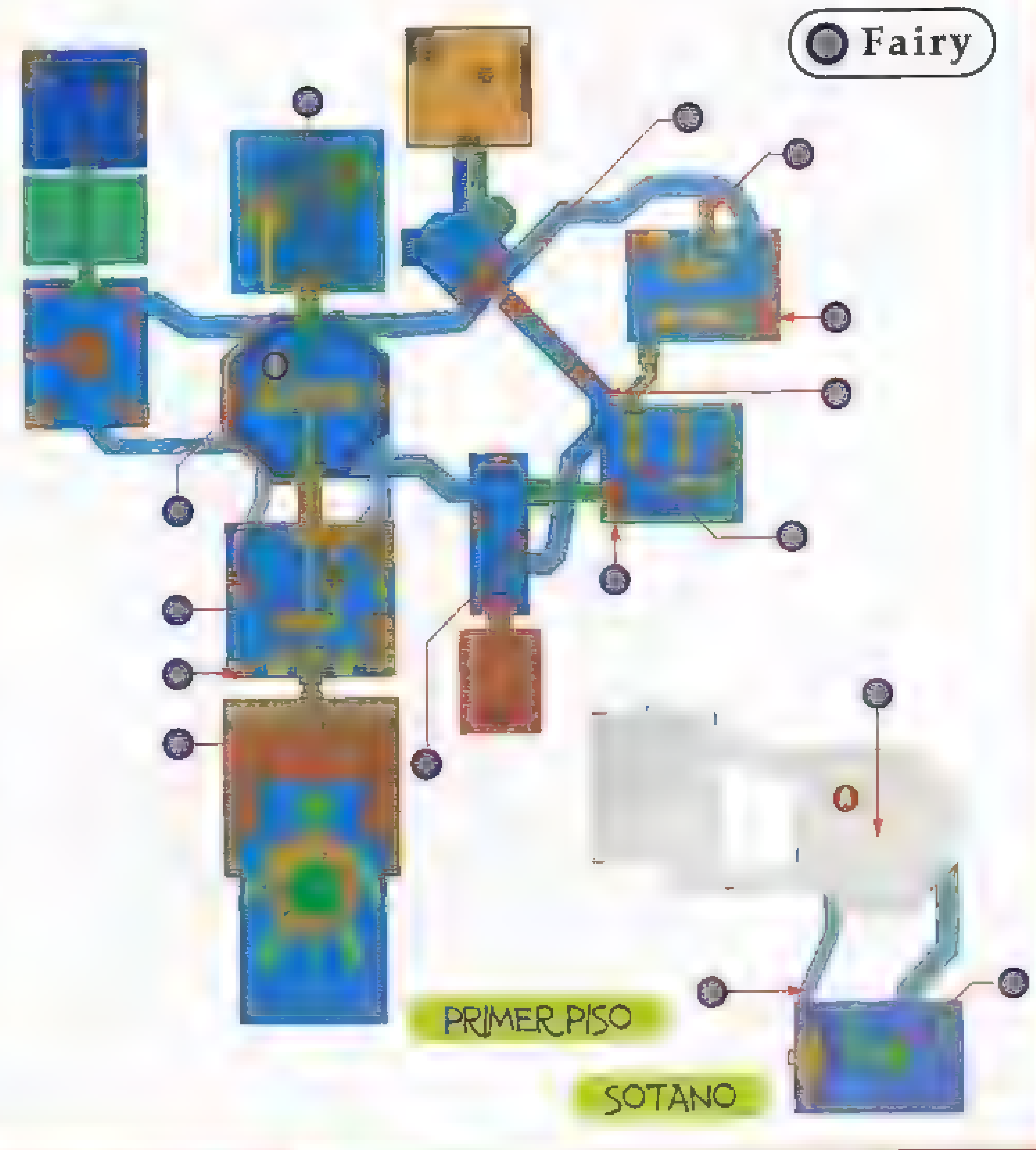
7. Elimina a los 4 Bio Deku Bubas que se encuentran en un pasillo, con esto obtendrás una Fairy extra.

8. En el cuarto donde está el Compass, encuentra las dos Dixihands que protegen el pozo, dispara a la burbuja o a las Dixihands con una flecha, después usa la Great Fairy Mask.

9. En el cuarto posterior al de la espada gigante, dispara algunas flechas de hielo en el agua, después usa tu Hookshot en la plataforma con los barriles. Transpórtate con tu Hookshot hacia un cofre que posee dentro una Fairy.

10. En el cuarto donde hay unos tipo ventiladores girando, detenlos y sigue tu camino por entre ellos, después usa el Hookshot para alcanzar un cofre que contiene una Fairy.

11. En el mismo cuarto, ve al segundo elevador, mira hacia tu lado derecho y podrás ver un cofre, dentro hay una Fairy.



12. En el cuarto Seesaw, transfórmate en Zora Link después de que presiones el switch verde, sube por la tubería y déjate caer en una pequeña cerca dorada, salta en la parte trasera de este lugar para conseguir un cofre con otra Fairy.

13. En el mismo cuarto, nada hacia el barril que está bajo el agua y destrúyelo para obtener otra Fairy.

14. En el cuarto cerca a Gyorg, dispara hacia la burbuja que está por el cuarto de la espada gigante, ahí encontrarás otra fairy.

15. En el mismo cuarto, bajo el switch verde, hay otra Fairy.

Fairy Fountain

Ve hacia Great Bay Coast, y entra en la segunda área (donde entraste a Zora Hall). Busca la isla con 3 palmeras en ella, usa el Hookshot para transportarte y usa una bomba para abrir el camino hacia la fuente.

STÖNE TÖWER TEMPLE

Fire Arrows, Light Arrows, Bunny Hood, Hero s Bow, Great Fairy Mask, Goron Mask, Zora Mask, Deku Mask, Empty Bottles, Bombs, Hookshot, Mirror Shield.

Recompensa: Aquí recibirás la Great Fairy Sword que es el último premio de las Fairies, esta es la espada más larga y filosa de todas.



Localización de las Stray Fairies

1. En el primer cuarto en el que entres, dispara al switch en forma de ojo con una flecha para conseguir un cofre con una Fairy dentro.

2. En el cuarto del espejo dirige la luz en el espejo de la derecha con tu Mirror Shield, después, corre hacia los rayos de sol y deshazte del bloque, una Fairy estará dentro de un cofre detrás del bloque.

3. En el mismo cuarto, usa el Mirror Shield para reflejar la luz del sol en uno de los seis escudos del sol que están en la pared. Aparecerá un cofre con una Fairy dentro.

4. En el cuarto donde está el Dungeon Map, usa el Hookshot entre las dos estatuas de Armos y abre el cofre, dentro hay otra Fairy.

5. Dentro del Lava Vent Room, transfórmate en Deku Link y dispárate hacia el pedestal con rupias, abre el cofre y obtendrás una Fairy.

6. Dentro del mismo cuarto, golpea el Goron Switch como Goron Link, después rápidamente usa el Goron Roll a través de la lava y cruza del otro lado para llegar a un cofre antes de que las llamas lo cubran nuevamente.

7. Dentro del cuarto donde está un Hiploop en un puente, elimina al Hiploop; después salta en el pedestal a tu derecha recoge las rupias. Pon una bomba en el switch de cristal y obtén el cofre que aparece, dentro hay una Fairy.

8. En el water room, deja que el Dixihand te arroje hacia el pedestal. Usa una bomba golpea el switch de cristal para que aparezca un cofre. Usa las flechas de luz para alimentar al bloque de sol, abre el cofre que está protegido por una estatua de Beamos.

9. En el cuarto al Este de la entrada, ve hacia el fondo como Zora Link, párate en el switch, cuando regreses, después de que el templo esté al revés, ve hacia la plataforma del switch. Toca la melodía Eleg of Emptiness como Link en el switch; después vuela a la plataforma como Deku Link para conseguir una Fairy más.

10. En el cuarto después de que derrotas a Garo Master, elimina al Eyegore y abre el cofre que contiene una Fairy.

11. En el cuarto principal, ve hacia adelante unos pasos y gira hacia los lados, dispárale al emblema del sol para revelar un cofre.

12. Elimina a Wizrobe y abre el cofre que aparece, el cual contiene una Fairy.

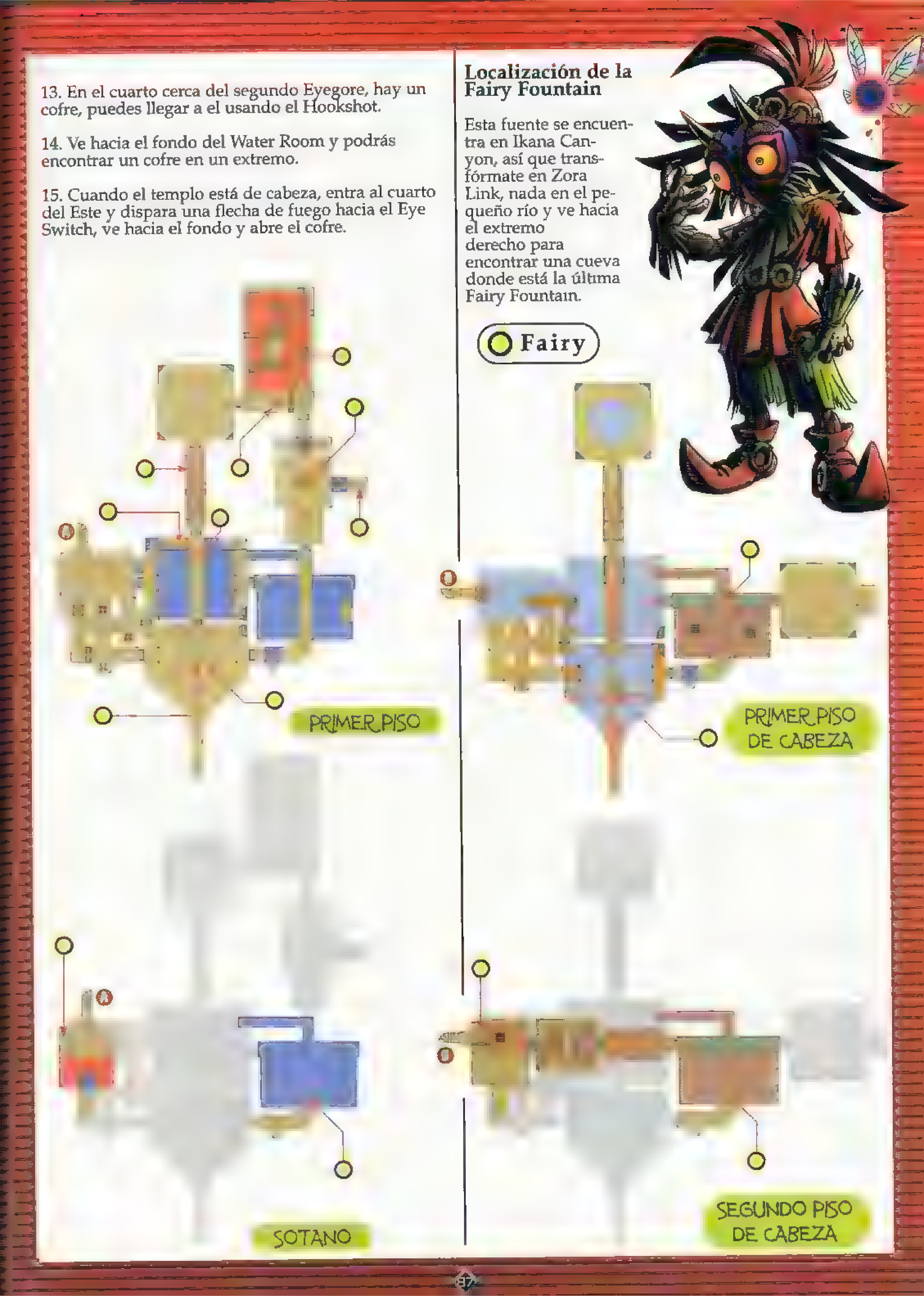
13. En el cuarto cerca del segundo Eyegore, hay un cofre, puedes llegar a el usando el Hookshot.

14. Ve hacia el fondo del Water Room y podrás encontrar un cofre en un extremo.

15. Cuando el templo está de cabeza, entra al cuarto del Este y dispara una flecha de fuego hacia el Eye Switch, ve hacia el fondo y abre el cofre.

Localización de la Fairy Fountain

Esta fuente se encuentra en Ikana Canyon, así que transfórmate en Zora Link, nada en el pequeño río y ve hacia el extremo derecho para encontrar una cueva donde está la última Fairy Fountain.



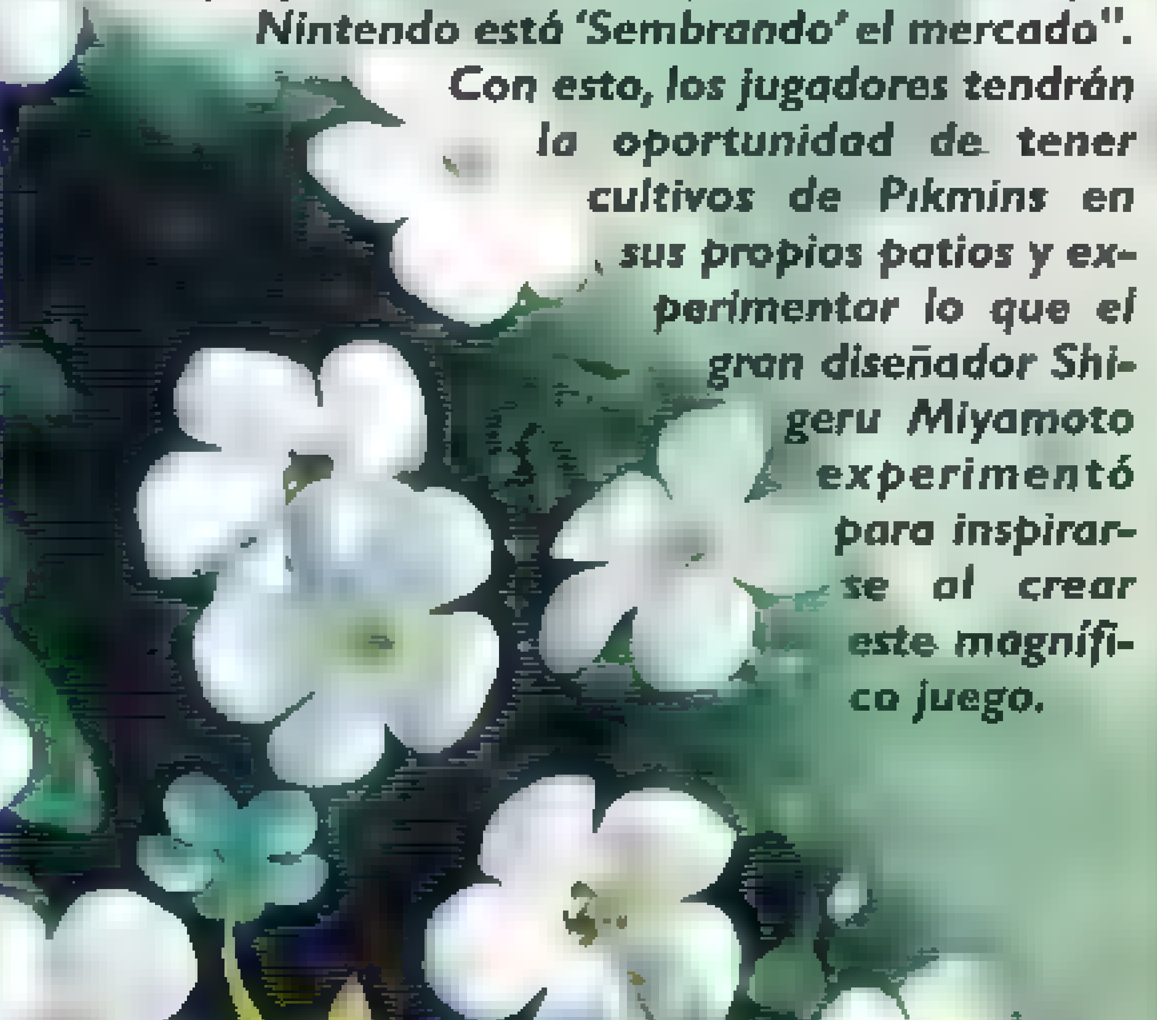


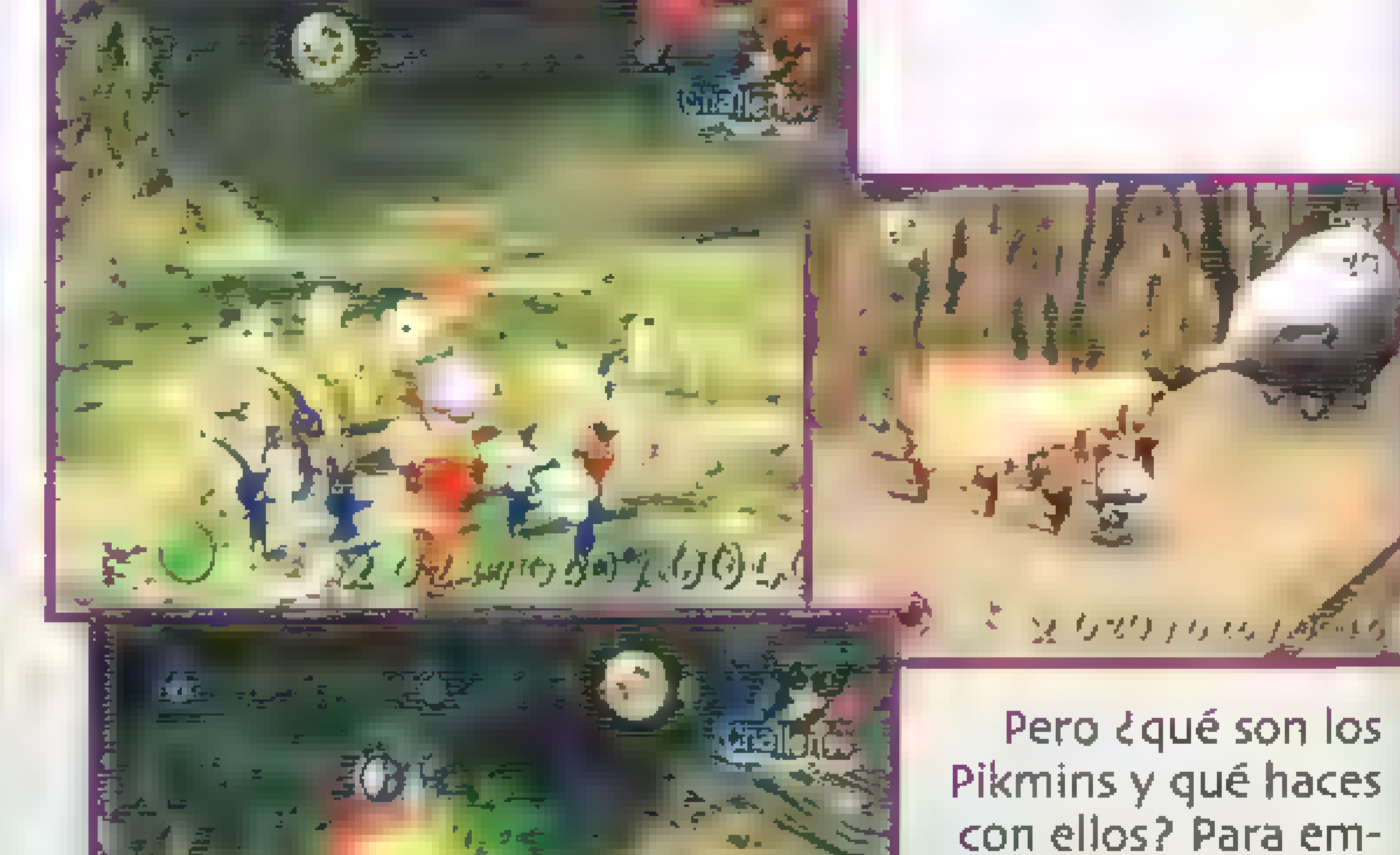
En una galaxia muy remota, un pequeño explorador se ha perdido de su curso al impactarse contra un meteoro que lo ha llevado hasta un planeta desconocido. Debido a su infortunio en un planeta totalmente solo, descubre unas pequeñas criaturas que al parecer son bastante amigables a los que nombra como Pikmins. Estos seres te obedecen en absolutamente todo, por lo que son la herramienta perfecta para encontrar los fragmentos perdidos de tu nave y así tener la esperanza de regresar a casa. El pequeño contratiempo es que cronos (o más bien, el Tiempo) se ha puesto en tu contra, ya que únicamente cuentas con los recursos necesarios para subsistir 30 días, así que no te queda de otra que ponerte las pilas y poner a trabajar a los Pikmins para asegurar el regreso a tu hogar.



Gracias a las innovaciones que han trascendido con la industria de los videojuegos, una de las flores que se han descubierto se bautizarán como "La Flor Pikmin". Esta flor, pertenece al género Sutera, con el nombre científico de Bacopa Cabana. Gracias a sus cinco pétalos blancos con el centro amarillo, esta flor se ha ganado el derecho de obtener este nombre.

"Esta extraordinaria iniciativa demuestra que el centro de Nintendo es la Creatividad" nos comenta Peter Main, Vicepresidente Ejecutivo de Nintendo of America. "Hemos utilizado una gran variedad de actividades originales y poco usuales para crear una gran expectativa alrededor del GameCube. Nombrando una flor después del lanzamiento de un videojuego es tan solo una forma más en la que Nintendo está 'Sembrando' el mercado". Con esto, los jugadores tendrán la oportunidad de tener cultivos de Pikmins en sus propios patios y experimentar lo que el gran diseñador Shigeru Miyamoto experimentó para inspirarse al crear este magnífico juego.





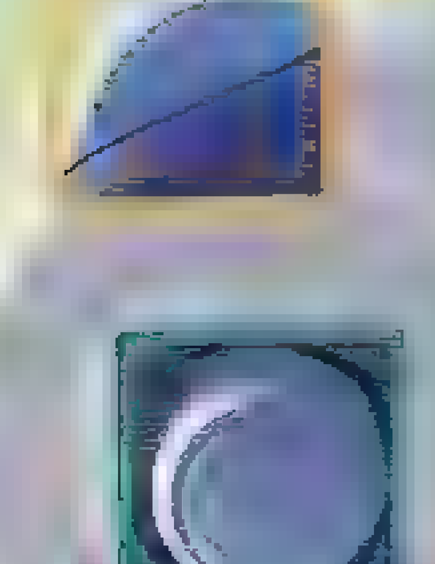
Pero ¿qué son los Pikmins y qué haces con ellos? Para empezar, los Pikmins se dividen en tres diferentes colores y cada uno de ellos tiene diversas habilidades. Los Rojos pueden aguantar el fuego además de que se podría decir que son los guerreros, ya que golpean mucho más fuerte a los enemigos. Por su parte, los Azules tienen la ventaja de poder caminar por el agua sin ahogarse a diferencia del resto de colores. Los Amarillos tienen doble ventaja ya que al lanzarlos por los aires, tienen la ventaja



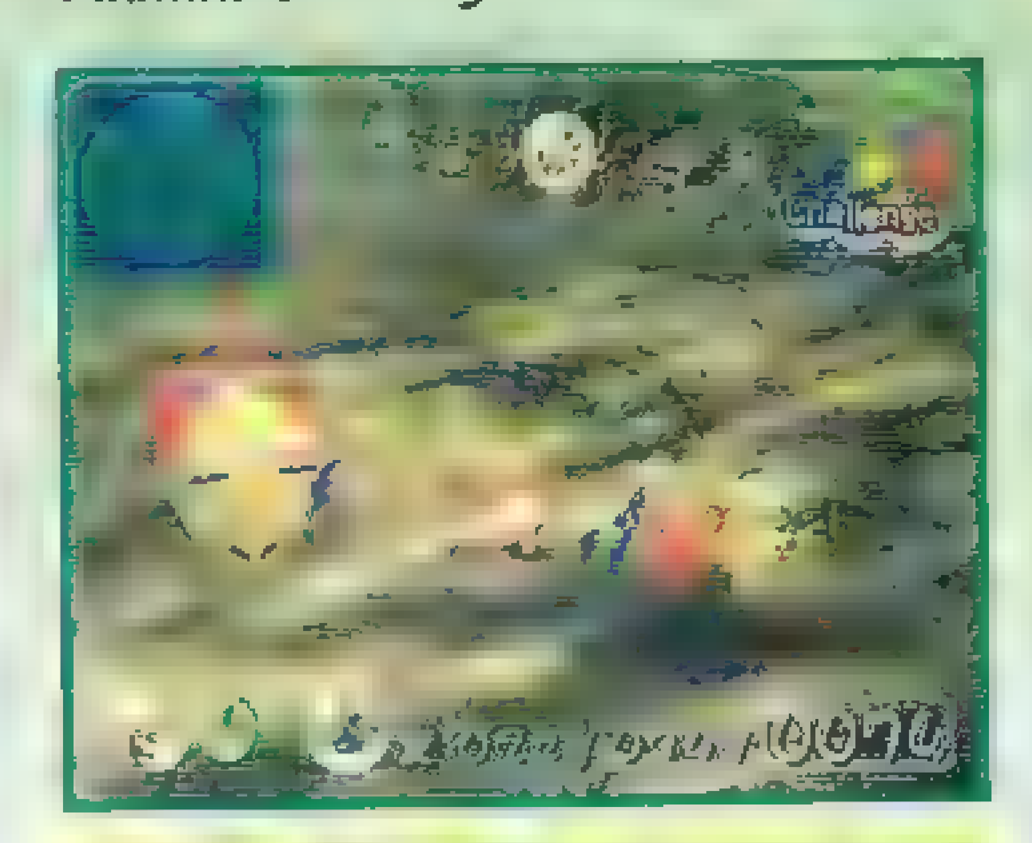
Los botones L, R y Z te servirán para ajustar la vista, acomodando la cámara a tu conveniencia y que así no te extravíes tan fácilmente.

Con el botón X podrás separar a los Pikmins de diferentes colores para así llamar a cada grupo y ponerlos a realizar distintas tareas.

Para no perder detalle alguno, te explicamos el control y así entenderás mucho mejor el funcionamiento de los Pikmins a tu cargo.



El botón Y te servirá para mostrarte tus progresos al igual que las funciones de cada botón, pero al encontrar el radar del Dolphin (la nave de Olimar) podrás ver toda el área en la que te encuentras para buscar un camino más accesible hacia las partes restantes del Dolphin y recuperar las funciones vitales de esta nave.



Con el Stick Análogo controlas a nuestro amigo Olimar junto con su mira.

Con el botón B llamas a los Pikmins.

El botón A es para desenterrar a los Pikmins recién sembrados o arrojarlos a donde Olimar tenga la mira. Al presionar constantemente el botón, Olimar desenterrará instintivamente a todos los Pikmins que se encuentren cerca o los arrojará rápidamente para esparcirlos por el área.



Cuando traes contigo una gran cantidad de Pikmins, el Stick C te servirá para reunirlos en el área que desees. ¿Para qué? Como ejemplo te ponemos que si estás pasando por un camino estrecho sin mover el Stick C, las criaturas se esparcen en un área de cuarenta y cinco grados a la espalda de Olimar, por lo que lo más probable es que muchos de ellos se caigan y tengas que regresar por ellos, pero si los mandas para atrás o enfrente con la ayuda del Stick C, la pérdida será mínima e incluso nula si lo haces correctamente.





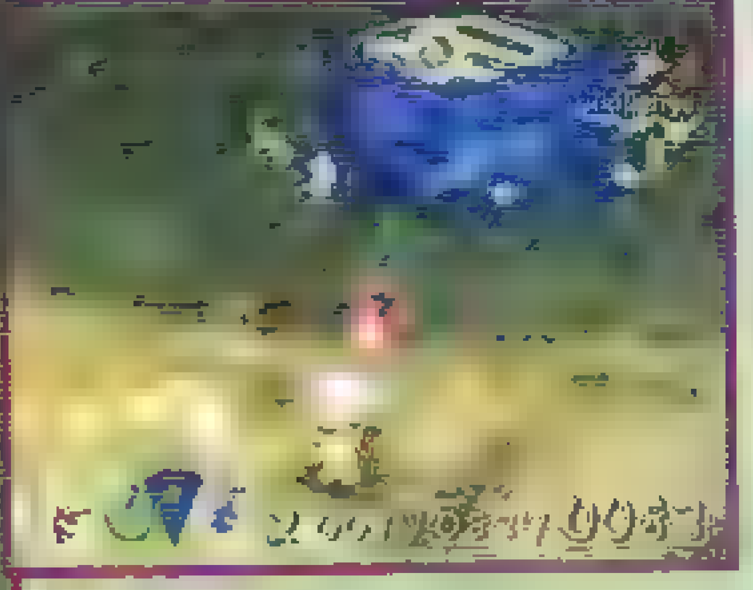


de alcanzar mayores alturas además de que pueden cargar bombas para atacar a los enemigos o destruir murallas de piedra.

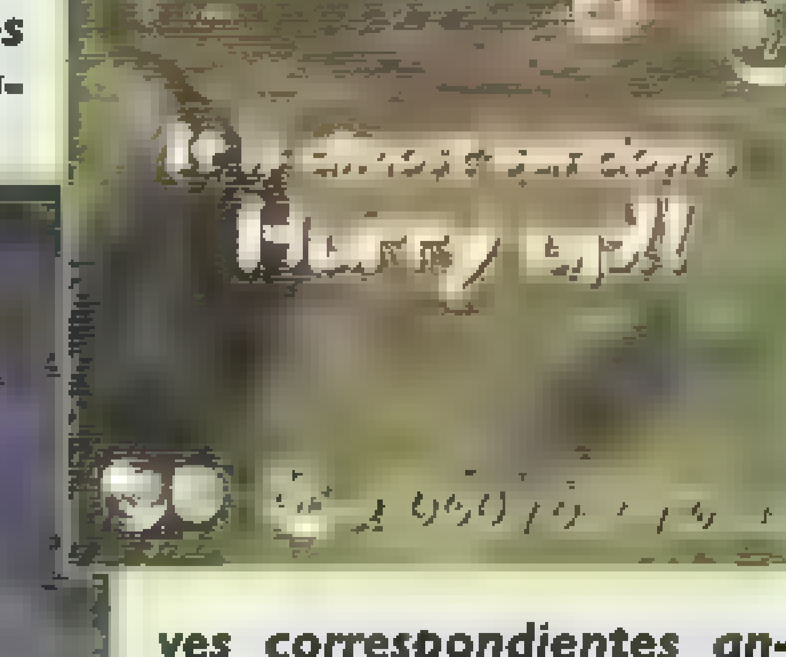
Por esto, es importante saber bien qué funciones pueden desempeñar antes de que pierdas todo tu batallón y tengas que empezar de nuevo el día. Lo que te recomendamos es que en los casos necesarios, los separes por colores para especificarles una tarea que no sea riesgosa para ellos.

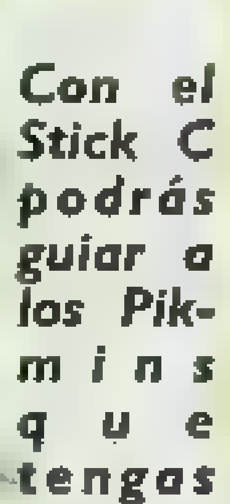
Por último te advertimos que los Pikmins son muy intuitivos con su entorno y realizarán diversas actividades dependiendo de lo que encuentren a su paso, por ejemplo, al pasar cerca de un área que les parezca sospechosa, comenzarán a investigar y se quedarán ahí a menos de que los llames.

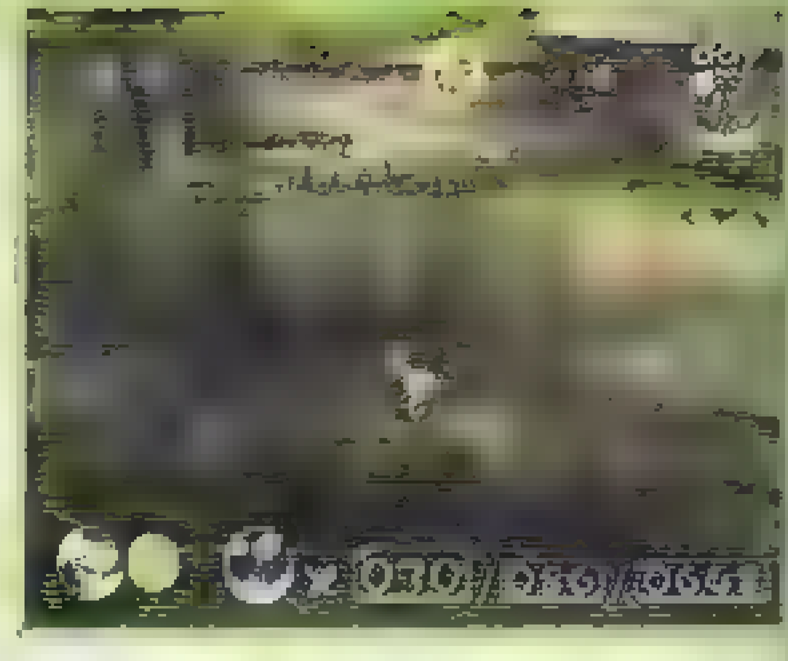




Es importante que prestes atención a la barra que se encuentra en la parte superior de la pantalla ya que esta te indica el tiempo que cuentas con luz de día, ya que al caer la noche, feroces bestias despertarán y devorarán todo a su paso. Por eso es importante que refugies a todos los Pikmins en sus naves correspondientes antes de que caiga la noche o se perderán para siempre.







Con el Stick C podrás guiar a los Pikmins que tengas bajo tus órdenes para realizar alguna tarea, por ejemplo, al hacer que se peguen en una muralla de hueso, ellos instintivamente se acercarán a golpear la barrera y permanecerán hasta que esta se caiga. También tienes que recordar que entre más Pikmins estén haciendo una labor, más rápido terminarán con su tarea.

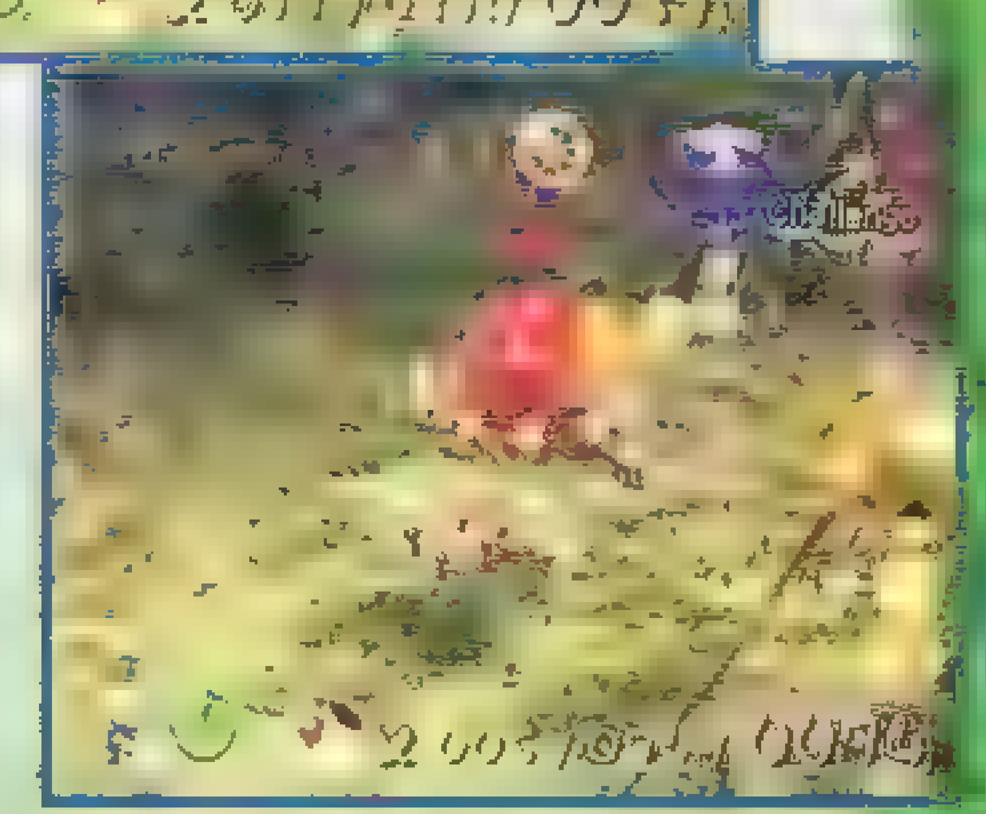






Es lógico que un Pikmin no te durará mucho tiempo, así que lo mejor es tomar en cuenta su forma de reproducción antes de entrar de lleno a los combates. A lo largo de las escenas, encontrarás una gran variedad de flores que tienen unas pastillas de colores con números en ellas, estas serán llevadas a las naves de los Pikmins para convertirlos en semillas y así puedas tener más Pikmins a tu disposición.
No importando el color de la pastilla, los Pikmins Amarillos llevarán la pastilla a su nave para producir más Pikmins de su mismo color, pero al llevarlas al color perteneciente, el resultado sera más semillas de lo normal. Además podrás llamar a los Pikmins para que se lleven los cadáveres de los enemigos para que los conviertan en más semillas para tus ejércitos.







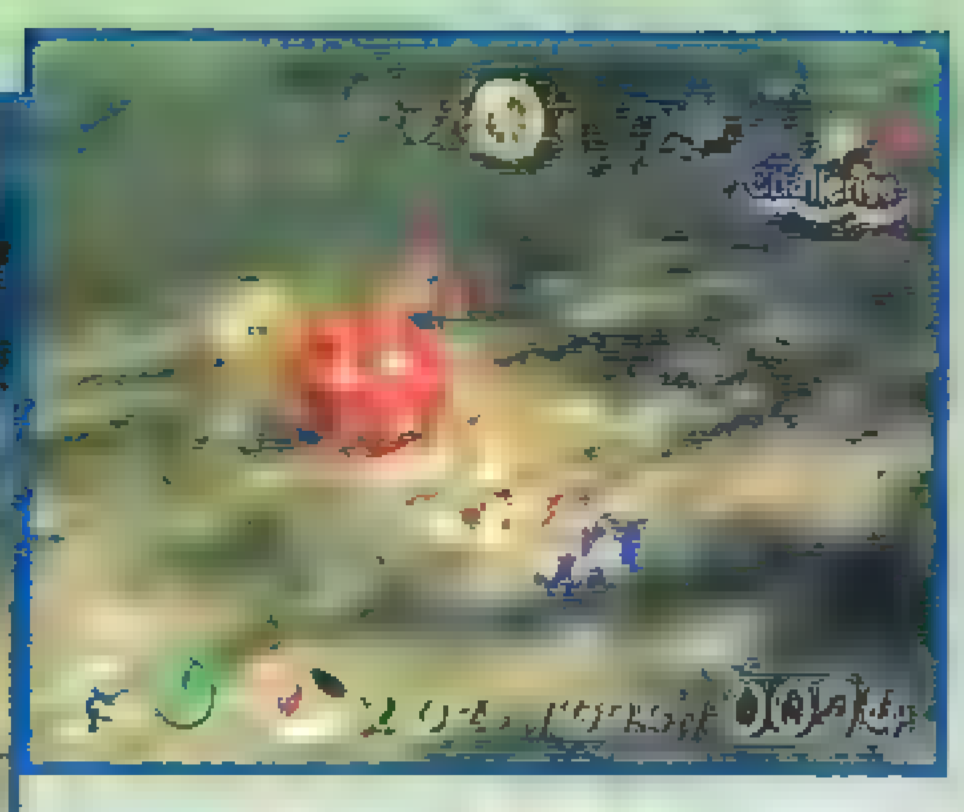


Para tener Pikmins de diferentes colores, primero deberás de encontrar sus naves y así llevar objetos a ellas para reproducirlos.

Hay otra pequeña diferencia entre los Pikmins que también es importante recalcar. Independientemente del color, cada uno de ellos nace con una hoja sobre su cabeza, pero al pasar del tiempo pueden evolucionar en un capullo o abrir en una flor. Al tener una hoja, lógicamente son más jóvenes, por lo que son muy distraídos y algo torpes; una vez que tienen el capullo, son más despiertos y lógicamente más activos; pero cuando tienen la flor, podrán correr más rápido y desempeñar cualquier tarea con mayor facilidad.

Para tener Pikmins de diferentes colores, primero debes de encontrar sus naves y así llevar objetos a ellas para reproducirlos.





Es importante conocer a tus enemigos, lógicamente, no todo en este planeta es paz y tranquilidad ya que aquí habitan monstruos que pueden atacar tanto a Olimar como a los pequeños Pikmins; sin embargo, un gran batallón de Pikmins pueden derrotarlos si los arrojas a la espalda de tu enemigo. Toma en cuenta esto y estamos seguros de que ningún oponente, por más grande y fuerte que sea, impedirá que logres recolectar todas las partes de la nave.
Otra de las recomendaciones que te hacemos es que antes de comenzar a atacar a uno enemigo de gran tamaño, vayas con la mentalidad de ver cómo actúa, ya que es necesario que mantengas todos tus esfuerzos para derrotarlo en vez de que te gane el tiempo y que veas que tus tropas se han visto muy deterioradas, para que una vez que le entiendas a su modo de razonar, reinicies el día con un buen itinerario sin que te apures demasiado por el tiempo.

Solamente cuentas con treinta días para recuperar cada una de las piezas del Dophin y así asegurar un buen regreso a casa. Al obtener la primera parte de la nave del capitán Olimar, en la parte superior de la pantalla aparecerá una línea que te indicará el tiempo de luz que tienes antes de que caiga la noche y con ello salgan todos los depredadores; es por esto que Olimar prefiere pasar la velada en las alturas (donde no hay peligro), pero no podrá actuar para recuperar sus pertenencias. En tres de los escenarios tendrás la oportunidad de recolectar más de una de las piezas del Dolphin y créenos que es mejor que pienses así ya que hay varias en donde la cosa se pone difícil. Para lograr esto, te recomendamos que en cada día intentes abrir el mayor campo posible con la ayuda de los Pikmins tirando todas las murallas que encuentres, eliminando a la mayor cantidad de enemigos para que no les estorben a los Pikmins cuando estén de regreso a la nave, y así aprovechar lo mejor posible el tiempo que te queda, lógicamente sin olvidar producir más Pikmins para que nunca te hagan falta.



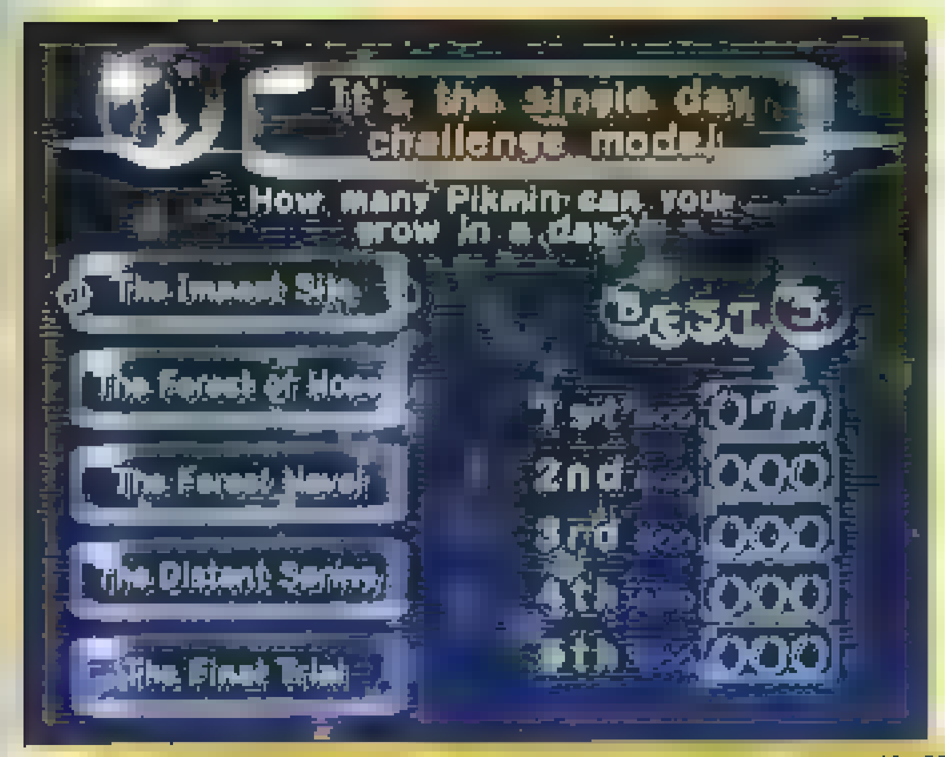


Algunos enemigos de gran tamaño llevan consigo partes de la nave. Toma en cuenta esto para que no te agarren desprevenido, ya que tendrás que perseguirlos para que te regresen lo que por derecho te pertenece.





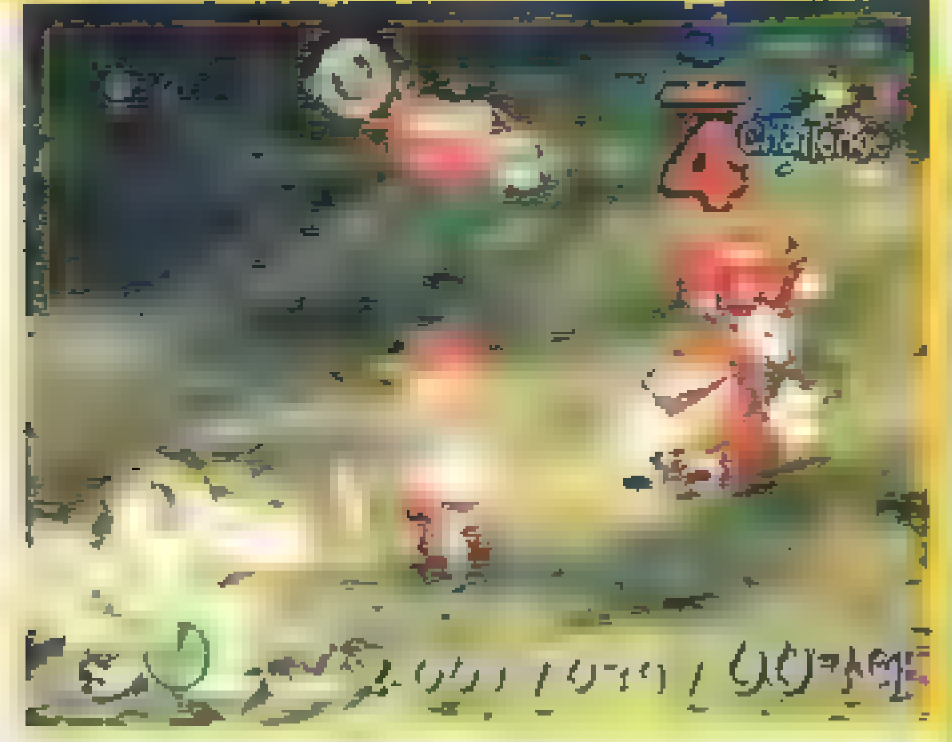




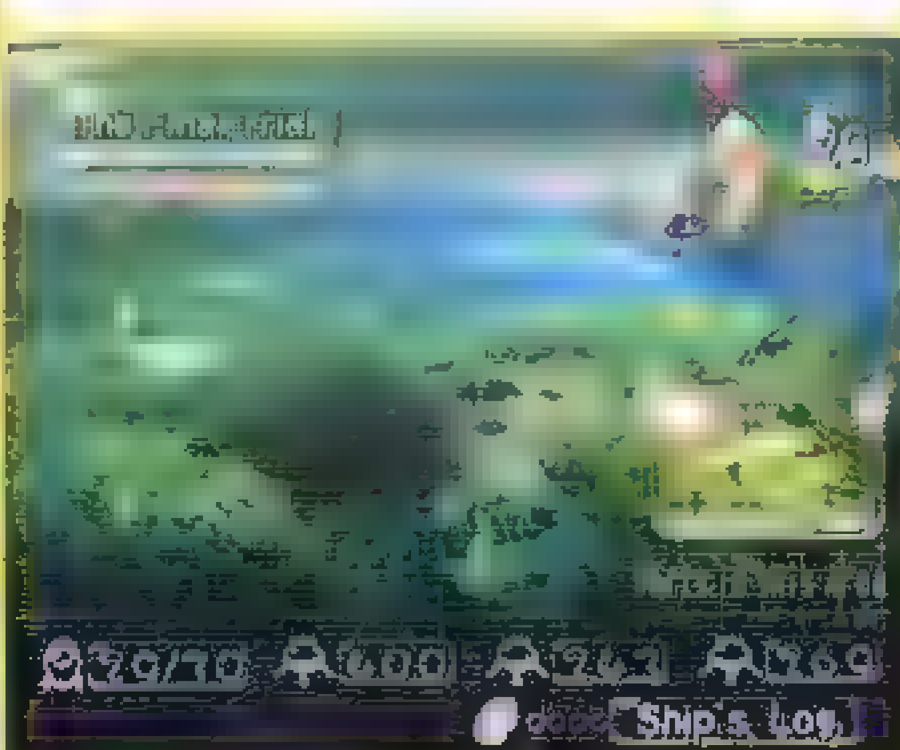
Al terminar el juego, tendrás la oportunidad de entrar en un nuevo modo con bastante reto para producir la mayor cantidad de Pikmins posibles y demostrar que eres todo un granjero espacial con una amplia experiencia. Cuenta con varios escenarios y lógicamente cuentas con un tiempo limitado para incrementar la población de estas criaturas.

Con todo esto, Pikmin se ha consagrado como un juego original y sobre todo innovador como pocos en los últimos años.

En el futuro tendremos más de estas pequeñas criaturas en nuestra revista así que si quieres mejorar tus técnicas, lo mejor es que estés al pendiente.









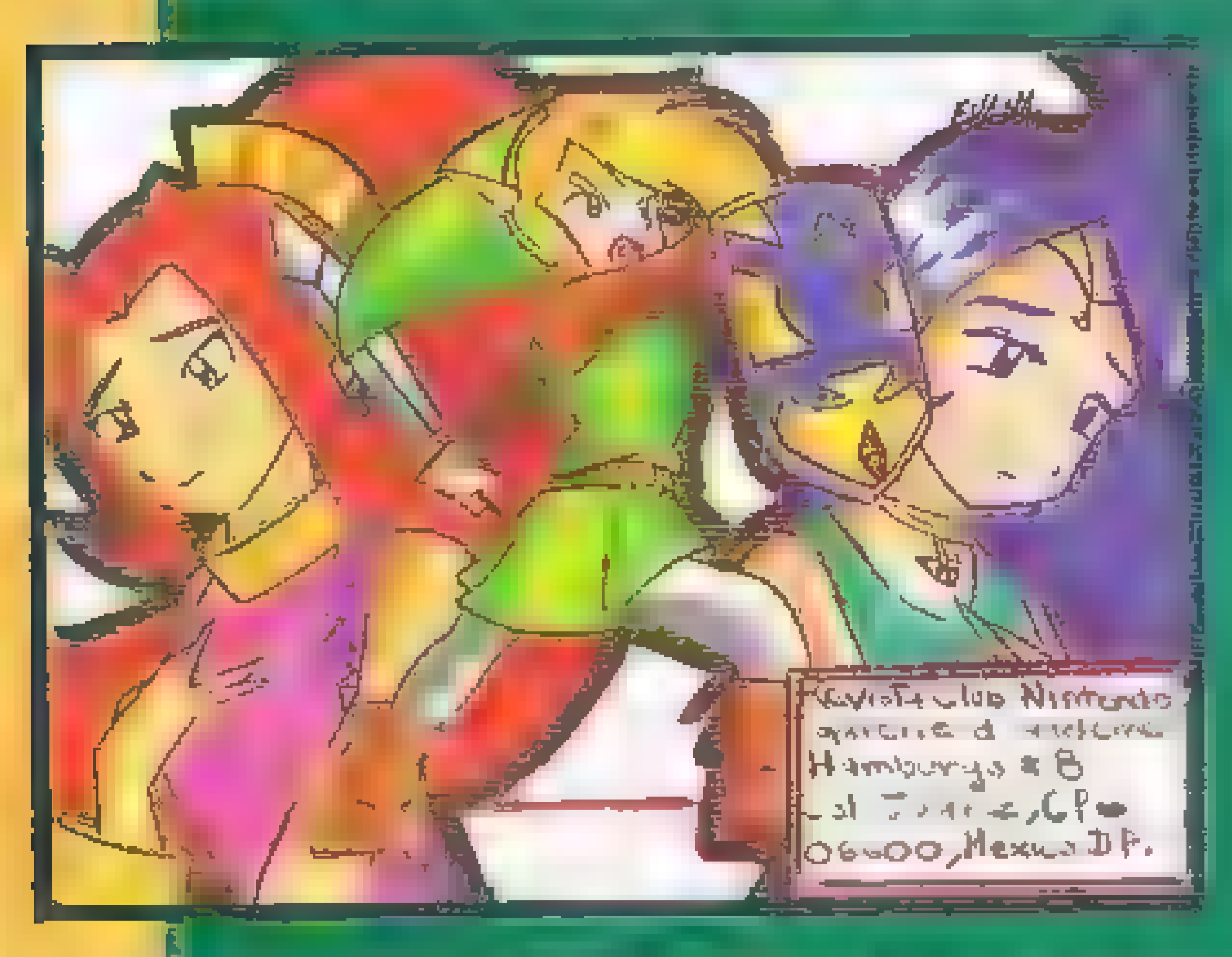
Puedes dejar algunos Pikmins realizando alguna tarea mientras que te llevas otro batallón ya sea para enfrentar a un enemigo o para realizar una tarea diferente.



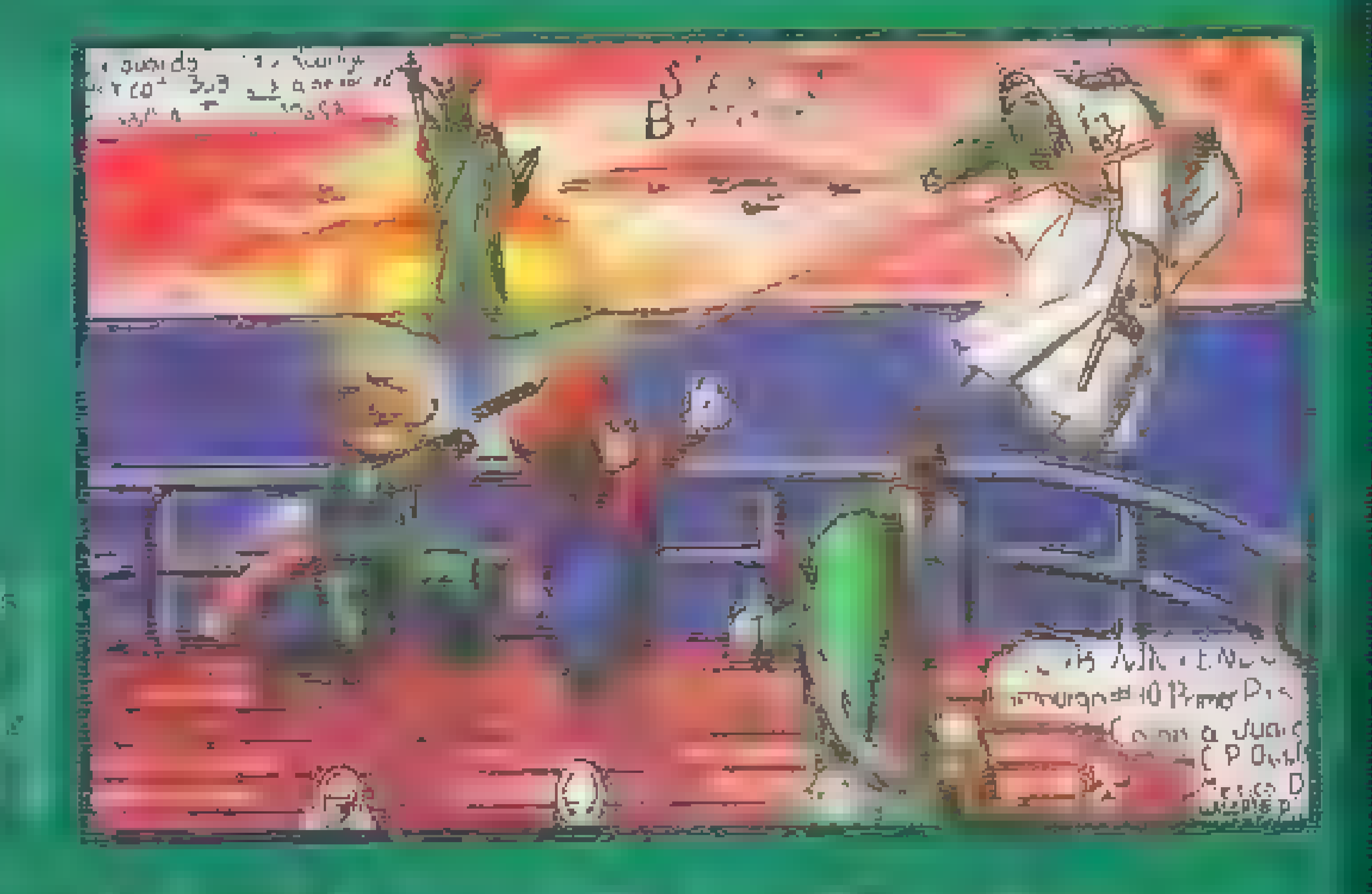


galerie d´ adeleine

¿Qué tal? ¿Cómo les ha pintado este inicio de año? Espero que bien y que sigan enviando tan buenos dibujos como los que en esta vez incluyo en mi galería. Quiero hacer hincapié en que algunas cartas vienen con muchos dibujos y que a veces es imposible incluirlos todos, ya que verdaderamente son muy buenos, por lo que en ocasiones tengo que elegir el o los mejores para incluirlos. De cualquier modo me detengo a admirar todos los dibujos que me hacen favor de enviar, así que sigan enviando sus obras de arte para que todos podamos disfrutarlas. Bien, vayamos a los dibujos.



Ana Paola Pirela [illegible]
Maracaibo, Venezuela.
Me parece excelente que dibujes con todo tu sentimiento, ¡es cuando mejor sale una obra de arte!



José Eduardo Prieto Rodríguez
Reynosa, Tamaulipas.
¡Buen dibujo! Me parece muy bien cómo manejas las sombras y efectos de luz.

Mario A. Pérez Rodríguez, Reynosa, Tamaulipas.
[illegible] de lo que pasaría si varios de nuestros héroes fueran al próximo mundial.



Alfredo Lizardi Zaragoza
Zapopan, Jalisco.
¡Qué bien usaste los colores tradicionales de madera en este dibujo!





Este es otro dibujo de Mario A. Prieto, quien nos felicita por nuestro aniversario. ¡Tal parece que José Eduardo y Mario A. vienen de una familia de artistas!

Armando Avila G.
Tulpetlac Ecatepec, Edo. de México.
Me gustó mucho este trabajo en pintura original, (también el reverso viene con arte).





Esteban Daniel Casillas P.
Irapuato, Guanajuato.
Todos tus dibujos son muy buenos, pero éste es el que más me gustó.



Miguel Angel Trujillo
Durango, Durango.
Nathan Graves decidido a enfrentar al malvado Conde en un muy buen dibujo.



Martín Luna Luna
Durango, Durango.
Este dibujo está muy bien!, muy bien! ¡Qué linda se ve la princesa Zelda, Zelda!

Sergio Arturo Cárdenas Barroso
Salamanca, Gto.
Samus Aran preparando el golpe final en un gran dibujo con excelentes efectos.





Rafael Anibal Oller Guerra
República Dominicana.
Los lectores de otras partes del mundo también son buenos dibujantes, checa este dibujo.

Lufia Gaiden llegará a nuestras manos.

Natsume ha anunciado que los americanos no tendrán que preocuparse por tener que importar este gran juego de la saga de Lufia, ya que será lanzado en nuestro mercado en el tercer cuarto del año, esto quiere decir que para Julio, Agosto o Septiembre estaremos dedicados a este gran juego de Natsume.

La espera se alarga más y más.

Para asombro de muchos y coraje de otros tantos, al principio del año Nintendo of America dio a conocer una parte de la lista de lanzamientos para principios de este año y desgraciadamente un par de juegos no estaban en ella, nos referimos a Eternal Darkness y Star Fox Adventures. Por decisiones de los directores, los lanzamientos se aplazarán para poder darle la fuerza necesaria a sus proyectos invirtiéndoles más tiempo en desarrollo y así asegurar un producto de la mejor calidad.
Por otra parte, también se tocó el tema de Metroid Prime en donde por fin ya se pusieron de acuerdo en cómo se desarrollará el juego y dieron la fecha de Noviembre 2002. Desgraciadamente también Rare está dejándonos esperar demasiado con la precuela de Perfect Dark, ya que se informa que el trabajo se está haciendo paulatinamente para dejar que el talento de esta compañía británica se desarrolle más con el GameCube en vez de apresurar algo que simplemente se podría hacer mejor, dejando la fecha de lanzamiento hasta el siguiente año.

Regresa Goku para los fans.

Para todos los fanáticos del trabajo de Akira Toriyama, tenemos excelentes noticias. Al parecer, Infogrames ha comprado la licencia de la franquicia más representativa del anime en los 90's, claro que sí, nos referimos a Dragon Ball Z y todo parece indicar que muy pronto tendremos en nuestras manos un título para Game Boy Advance conocido como Dragonball Z: The Legacy of Goku. Aún no tenemos más detalles, pero la gente de Infogrames nos asegura que este juego estará listo para el primer cuarto de este año, así que prepara tu Advance antes de que alguien más se apodere de todas las esferas del dragón.



RAYADOS

¿Te acuerdas de los ganadores de la promoción de las gorras de Polaroid? Pues aquí están algunos de ellos, a los cuales les dimos un premio extra para que valga la pena la visita a nuestras oficinas.

Este mes Disney nos ha regalado 5 películas de la animación Atlantis: El Imperio Perdido que puede ser tuyo con tan sólo mandarnos una carta con Arte en el Sobre a cerca de esta formidable aventura. Los cinco primeros sobres en llegar serán quienes puedan pasar a recoger su premio a las oficinas de la redacción, solamente tienes que incluir tu número telefónico en tu carta para avisarte cuándo puedes pasar por tu película aparte de una visita por nuestras instalaciones.
Desgraciadamente esta promoción se limita al Area Metropolitana, así que apúrate porque la promoción se termina el 1ro de Marzo.

ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem

CLUB
Nintendo

ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem

C•L•U•B
Nintendo